Diablo 3 | Fallout 3 | Alone in the Dark | Call of Duty: World at War | Dawn of War 2

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#08(56)
АВГУСТ 2008

Diablo 3
ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Alone in the Dark
НЬЮ-ЙОРК?
ДВЕ БАШНИ?

Aliens: Colonial Marines
ТУДА И ОБРАТНО

Fallout 3
БРАТСТВО СТАЛИ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08008

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ТЕМА НОМЕРА

THE LORD OF THE RINGS: ПРОТИВОСТОЯНИЕ

НАКЛЕЙКИ
DIABLO 3
FALLOUT 3

ПОСТЕРЫ
PRINCE OF PERSIA
ALONE IN THE DARK

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION ASCARON LINE

www.akella.com

SACRED 2

FALLEN ANGEL

© 2008 "ASCARON"

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-73-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Настроение! М.видео ХИТ ZONA

Акелла

РЕКЛАМА

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ВМЕСТЕ ВСЕ СОБРАТЬ, ЧЕРНОЙ ВОЛЕЮ СКОВАТЬ

Сейчас за окнами редакции ночь и дождь, но уже очень скоро наша группа быстрого реагирования высадится в Лос-Анджелесе – городе, в котором солнце светит, кажется, всегда. E3, некогда бывшая главным игровым событием, еще в прошлом году получилась несколько сумбурной и местечковой, а в этом и вовсе отошла на второй план – почти все крупные издатели уже провели собственные мероприятия для прессы, где и показали свои главные проекты. Только в этом номере ты найдешь три репортажа – со скромно названной EA3 выставки, с презентации одной из последних версий Fallout 3 и отчет с гигантского фестиваля имени одной компании Blizzard Worldwide Invitational. На котором, помимо прочих событий, состоялся ни много ни мало, а анонс Diablo 3. Забавно посмотреть, как одну студию фанаты ругают за слишком резкие изменения оригинальной концепции, а вторую – за консерватизм. При этом два ролевых проекта с тройкой в названии многое объединяет – начинали разработку совсем другие люди, потом проект замораживался, а команда распускалась. И то, что ты видишь сейчас, – вовсе не то, что изначально задумывалось. Хотя, казалось бы, такие имена! Про «Дьяблу» вряд ли снимут эпизод South Park, но, отдавая должное умению создателей скандального мультсериала чутко улавливать все культурные веяния – от World of Warcraft до Guitar Hero, члены редакции выбрали по любимому персонажу и поделились своими мыслями о грядущем хите.

Что до выставок, то на E3 рано ставить крест: за прошедшие полгода нам удалось попасть не на все отдельные мероприятия, а в Калифорнии все компании соберутся в одном месте, к тому же некоторые проекты лишь сейчас дозрели до того состояния, когда их можно показывать. Так, уже перед самой сдачей нас пригласили на презентацию еще одного ролевого долгостроя – Dragon Age. Канадцы из BioWare после долгого перерыва наконец-то решили вернуться к фэнтезийной теме, а стародавние скриншоты явно не отражают текущего положения дел. Что ж, расскажем об увиденном через месяц.

Александр Трифонов,
главный редактор

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ЛЮБИМЫЕ ГЕРОИ О DIABLO 3

Кто: Эрик Картман (Александр Трифонов)
О нем: С Diablo познакомился случайно – зашел к другу, а тот в какой-то игрушке дублирует золото. И радуется, словно настоящие деньги печатает.
Любимые проекты жанра: Dungeon Siege – игра, которой присутствие игрока почти что не требуется. Bard's Tale – игра так себе, но некоторые пародийные сценки просто гениальны.
Чего ждет от Diablo 3: Судя по наличию создателя Fallout и Arcanum в числе разработчиков, Blizzard, похоже, решила разрушить созданный ей же стереотип, что сюжет в Hack&Slash ни к чему.

Кто: Профессор Хаос (Александр Каныгин)
О нем: Любит Blizzard давно и безответно. За ночи с World of Warcraft, за всегда гениальные заставочные ролики и за музыку из первой «Дьяблы».
Любимые проекты жанра: Diablo-образные игры – это чистое, незамутненное удовольствие. Минимум умственных усилий, максимум ловкости в обращении с мышкой. Какая любимая? DarkStone!
Чего ждет от Diablo 3: Хотелось бы увидеть красивый сюжет и тонны доспехов, мечей и волшебных свитков.

Кто: Джером «Шеф» Макэлрой (Павел Демин)
О нем: О проектах Blizzard узнает лишь от коллег и друзей. В далеких 90-х, наслушавшись рассказов товарища, согласился на дуэль в StarCraft, о чем сильно жалел всю последующую неделю.
Любимые проекты жанра: Так уж сложилось, что action/RPG вообще не переносит. Ролевые игры с элементами стратегии больше по душе. «Проклятые земли» forever!
Чего ждет от Diablo 3: Как сторонний наблюдатель, не сомневается, что из третьей части выйдет настоящий хит в лучших традициях серии. Blizzard уже давно и успешно рвет всех в клочья.

Кто: Твик Твик (Роман Епишин)
О нем: После нескольких лет кофейной диеты искренне ненавидит кофе. Чтобы завалить еще одного, самого последнего монстра, заправляется крепким чаем вприкусу с бензоатом натрия.
Любимые проекты жанра: Русская игра «Князь» – роднее всего. Сколько муравьев полегло в неравных схватках, сейчас при всем желании не сосчитать, но до главного злодея благодаря волшебному свистку герой таки добрался...
Чего ждет от Diablo 3: Красивого финала, в котором Самое Злое Зло наконец-то будет повержено окончательно. Тогда в Diablo 4 можно будет заняться восстановлением пахотных земель.

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮЛЕ

1. **Когда заработает Адронный коллайдер и как это отразится на компьютерных играх?**
2. **Как прожить в Лос-Анджелесе на 90 центов?**
3. **Почему в Alone in the Dark так темно и... одиноко?**
4. **Сколько все-таки персонажей максимального уровня вырастил Святослав Торик?**

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№08(56), август 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Трифонов	operf1@pc-games.ru	главный редактор
Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

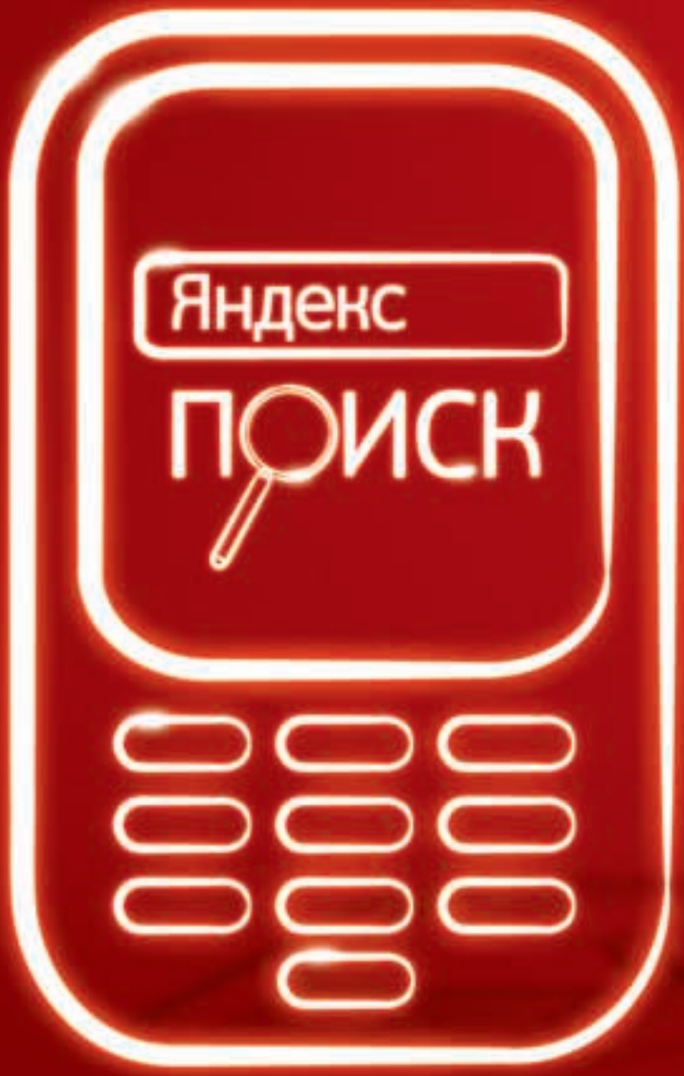
Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Мария Дмитриева

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ОАО "МТС"
Генеральный спонсор
Олимпийского комитета
России

РЕКЛАМА



Суперпоиск на wap.mts.ru

Yndex
Найдётся всё

в мобильном телефоне

Звоните 059063 / www.mts.ru

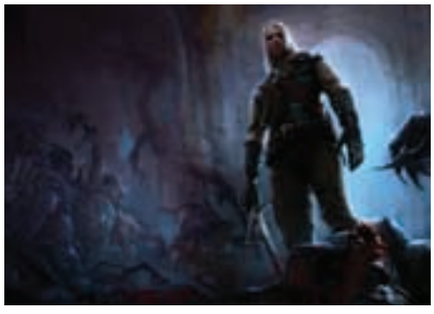
мтс оператор связи

МТС

СОДЕРЖАНИЕ

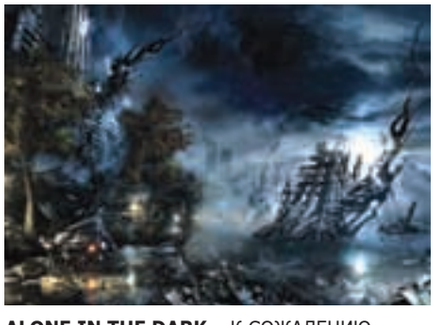
РС ИГРЫ #08'2008

ГЕЙМЕРСКАЯ ПРАВДА – УСТОЙЧИВЫЕ МИФЫ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, КОТОРЫЕ ДАВНО СТОИЛО РАЗВЕНЧАТЬ. **С. 112**



THE WITCHER: РАЗБОР ПОЛЕТОВ – КАК СОЗДАВАЛАСЬ ЛУЧШАЯ RPG ПРОШЛОГО ГОДА? РАССКАЗЫВАЮТ АВТОРЫ. **С. 124**

ALIENS: COLONIAL MARINES – ПРОДОЛЖЕНИЕ ЗНАМЕНИТОГО ФАНТАСТИЧЕСКОГО БОЕВИКА. **С. 74**



ALONE IN THE DARK – К СОЖАЛЕНИЮ, РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ПРОЕКТ, КАК И МНОГИЕ ДО НЕГО, СГУБИЛА СПЕШКА ИЗДАТЕЛЯ. **С. 130**

THE LORD OF THE RINGS: ПРОТИВОСТОЯНИЕ – МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ЭКШЕН С ЛЕГЕНДАРНЫМИ ГЕРОЯМИ ТОЛКИЕНА. **С. 8**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 EA3. The Lord of the Rings: Противостояние и Left 4 Dead
14 Властелин сердец. Игровое наследие Толкиена

В ФОКУСЕ
20 MMORTS

НОВОСТИ
28 События индустрии
44 Новости киберспорта
46 Релизы и бестселлеры
48 Календарь
49 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
50 Diablo 3
56 Fallout 3
62 ASUS Spring Cup 2008

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
66 Галерея
74 Aliens: Colonial Marines
80 Gothic 4: Arcania
84 Mount and Blade
88 Burnout Paradise
92 Tom Clancy's HAWX
94 Warhammer 40.000: Dawn Of War 2
98 Dark Void
100 Pure
102 Prince of Persia
104 Call of Duty: World at War

СПЕЦ
106 Дело в шляпе: игры про Индиану Джонса
112 Геймерская правда
124 The Witcher. Разбор полетов

РЕЦЕНЗИИ
130 Alone in the Dark: У последней черты
134 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
138 Crusaders: Thy Kingdom Come
141 Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition
142 Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness
144 So Blonde
146 Kung Fu Panda
148 The Incredible Hulk
150 Stronghold Crusader Extreme
152 Rayman Raving Rabbids 2
154 Анк 3: Битва богов
156 Samurai Warriors 2
158 Гид покупателя

160 ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
166 Пособие по использованию Source SDK

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
170 Онлайновые новости
172 Онлайновый дайджест
174 Флеш-рояль
176 Обзор сайтов

PC ИГРЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

178 Дневники World of Warcraft
182 Дневники Perfect World
186 Дневники Age of Conan

ЖЕЛЕЗО
188 Железные новости
190 Тест процессоров AMD
194 Мини-тест ATI Radeon HD 4850
195 Мини-тест Antec TruePower Quattro 1000W
196 Железный FAQ
198 Восстановление данных
200 Технология nVidia GT200
201 Разгон Chaintech Apogee GAE85GT
202 Сделай сам
203 Конфигурация

РЕТРО
204 Tom Clancy's Rainbow Six
207 Радуга после политического дождя
208 Ретроновости
209 Дайджест
210 Могильник

О НАБОЛЕВШЕМ
212 Письма

КОНКУРСЫ
216 BESTSHOT
217 Итоги BESTSHOT #6
218 Итоги нереального конкурса
219 Итоги призового кроссворда #54

220 СОДЕРЖАНИЕ DVD

224 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Foxconn	4 обл.
МТС	3
Samsung	7
Акелла	29, 31, 33, 35, 37
Софт Клаб	39
Бука	41
1С	43, 64, 65, 67, 69
Karin	55
gameland.ru	71
Редакционная подписка	73
Drag Rasing	79
Журнал Maxi Tuning	83
Журнал Total Football	87
Журнал «Железо»	91
GamePost	97, 181
Руссобит-М	137, 151
Журнал «Мобильные компьютеры»	161
Хитзона	169
2x2	185

Игры в номере

Age of Conan	186
Aliens: Colonial Marines	74
Alone in the Dark: У последней черты	130
Burnout Paradise	88
Call of Duty: World at War	104
Crusaders: Thy Kingdom Come	138
Dark Void	98
Gothic 4: Arcania	80
Kung Fu Panda	146
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	134
Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition	141
Mount and Blade	84
Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness	142
Perfect World	182
Prince of Persia	102
Pure	100
Rayman Raving Rabbids 2	152
Samurai Warriors 2	156
So Blonde	144
Stronghold Crusader Extreme	150
Tom Clancy's HAWX	92
Tom Clancy's Rainbow Six	204
The Incredible Hulk	148
Warhammer 40.000: Dawn Of War 2	94
World of Warcraft	178
Анк 3: Битва богов	154

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

MMORTS

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ ИЗУЧАЕТ НОВЫЙ ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ЖАНР – ОНЛАЙНОВЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СТРАТЕГИИ. **С. 20**

DIABLO 3

В ПАРИЖЕ ПРОШЕЛ ГРАНДИОЗНЫЙ ЕЖЕГОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ BLIZZARD WORLDWIDE INVITATIONAL. ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ – АНОНС DIABLO 3 **С. 50**

FALLOUT 3

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ПОСТЪЯДЕРНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДОЛЖНА ВЫЙТИ УЖЕ В ОКТЯБРЕ. НАШ ОТЧЕТ О ПРОСМОТРЕ ОДНОЙ ИЗ ПОСЛЕДНИХ ВЕРСИЙ. **С. 56**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

- Москва
- С-Петербург
- Владивосток
- Новосибирск
- Красноярск
- Екатеринбург
- Якутск
- Самара
- Иркутск
- Н. Новгород
- Ростов
- Уфа
- Воронеж
- Ярославль
- Челябинск
- Кемерово
- Пермь

Мониторы

TOPAZ CRYSTAL DESIGN

T200, T220 – официальные мониторы WCG 2008

Соединение великолепного дизайна и технического совершенства

рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс • динамическая контрастность 20 000:1
разрешение 1680x1050 • углы обзора 170°/160° (CR>10)

Товар сертифицирован. Реклама.

Российский этап Чемпионата мира по компьютерным играм WCG 2008

Вся информация на www.wcg.ru

Удивительно, но для Калифорнии, похоже, факт существования ливневых дождей, многокилометровых дорожных пробок, сигаретных бычков в подъездах домов и прочих гадостей кажется абсурдным. Солнечный Лос-Анджелес существует вне нашего суетного времени: у него есть пальмы, невероятное море и огромные ретроавтомобили на дорогах. Этого вполне достаточно. Городу, где среди современных зданий летают вертолеты, колибри и гигантские бабочки, а по газонам прыгают белки, не к лицу торопиться.

Стеклянный офис со знакомыми буквами EA на фасаде тоже следует этому мудрому принципу. Собственный бассейн во дворе, лежаки, баскетбольная площадка, несколько столиков под зонтиками от солнца. Это штаб-квартира в Лос-Анджелесе… Того Самого Издателя? Простите, мы туда попали?

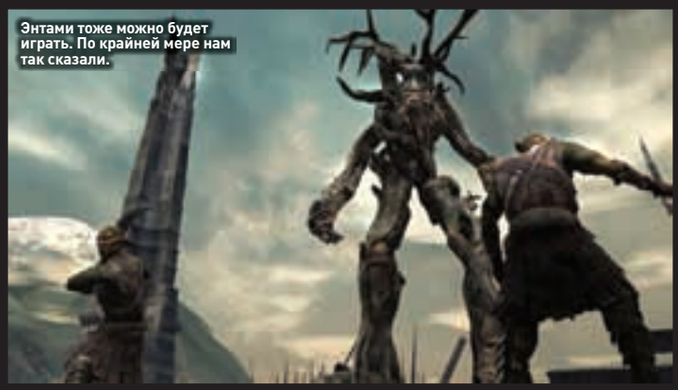
Туда. Двери с приветливой табличкой «Аварийный выход» распахнулись, позволив подкопченному калифорнийским солнцем Александру Ка за один вечер нажать 5632 кнопки, задать 85 вопросов, два раза споткнуться о провода и рассказать тебе о том, как прошла E3.

Неприятный момент. Переходя от одного монитора к другому, я понял, что о многих играх мы уже рассказывали столько раз, что снова давать их описание просто бессмысленно. Dead Space – главный герой инженер, говорите? Не носит оружия, используя лишь подручные средства? На экране в этот момент закованный в броню герой лихо расправляется с инопланетной тварью,

EA3

The Lord of the Rings: ПРОТИВОСТОЯНИЕ и Left 4 Dead

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ


Энтами тоже можно будет играть. По крайней мере нам так сказали.

Увы, система боя весьма проста. Есть удар, есть суперудар. Даже верхом на лошади.

ИГРОК СМОЖЕТ ВОЗГЛАВИТЬ СОПРОТИВЛЕНИЕ ШИРА И ПОБЫВАТЬ ВНУТРИ ГРАНДИОЗНОЙ КРЕПОСТИ МИНАС-МОРГУЛ.

расстреливая ее в упор из гвоздемета. Здорово, да. Только у нас было огромное превью по этой игре. Mirror's Edge – прекрасно. Но и ее мы видели, извините. Я останавливаюсь около стенда с FaceBreaker. Боксерская аркада от создателей великолепной Fight Night Round 3 выглядит очень бодрой пародией на все существующие игродраки. Бойцы на ринге замораживают друг друга, не смущаясь, бьют ниже пояса, проводят какие-то сумасшедшие комбо и вообще развлекаются на полную. Гхм, простите – игра для нашей платформы не заявлена, только приставки.

Spore, My Sims (онлайновые «Симсы»! Имей в виду, мама/сестра/подруга/жена не подпустят тебя больше к компьютеру, будут обмениваться с друзьями мебелью и растить деревья), Warhammer Online, Red Alert 3, Left 4 Dead... А вот тут поподробнее. Четыре компьютера с Left 4 Dead было несложно отыскать. Оттуда непрерывно раздавалось громкое рычанье, крики, треск автоматных очередей и оживленные обсуждения очевидцев. Ты, возможно, читал наше превью по этой игре, но никакие ролики или скриншоты не способны передать живые ощущения от Left 4 Dead: это нужно почувствовать. На мониторе каждую секунду происходит что-то Невероятно Важное. Зомби накатывают стремительными волнами, прыгают на спину одного из напарников, кубарем катятся с ним по земле. Не успеешь вовремя прийти на помощь и расстрелять гадов – приятеля бесславно сожрут. Несмотря на то что в игре имеется и сингл-режим, где товарищей заменяют AI-боты, проект сугубо онлайновый. Когда точно знаешь, что слева и справа тебя прикрывают надежные люди, чувствуешь себя увереннее.

Посмотрев на попытки четырех журналистов справиться с полчищами живых мертвецов, представитель студии-разработчика Turtle Rock Studios тоже присоединился к игре: «Сейчас мы вызовем вертолет, на нем легко спастись. Правда, рация находится на крыше вон того здания». Мы пересекаем площадь, вокруг стоят разбитые автомобили, на мостовой горит мусор. В темноте мелькают силуэты: в этой игре самые быстрые зомби, секунду назад ты видел лишь тень, а теперь тварь пытается укусить тебя за ногу. Еще один неприятный момент в игре – это ловушки. На потолках или стенах обитают монстры вроде тех, что были в Half-Life. Перед смертью успеваешь заметить лишь длинный язык и огромную пасть. Наконец мы наверху – позади остался взорванный лифт, перестрелки в темном коридоре и стена огня, которая позволила группе отойти к пожарной лестнице. Наш проводник занимает место за стационарным пулеметом и просит кого-нибудь включить рацию. Срабатывает триггер, и на крышу, словно муравьи, лезут сотни зомби. Они выламывают двери, карабкаются по стенам и спотыкаются о собственных упавших собратьев. Становится немного не по себе: жизненные линейки уже двоих наших напарников становятся серыми, они погибли. В небе появляется вертолет: сидящий в нем пулеметчик начинает зачищать крышу. Боже, дайте кто-нибудь стакан воды.

EA3. THE LORD OF THE RINGS: ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Идем дальше. На одном из экранов горят знакомые буквы. «Властелин колец»? Конечно, посмотрим, и джойстик дайте – поиграем.

По мотивам знаменитой кинотрилогии можно теоретически сделать игру любого жанра, даже гонку. Кто

Нам показывали версию для Xbox 360. PC-версия, правда, не будет от нее ничем отличаться.

Warhammer Online, как ни странно, особым вниманием не пользовалась.

Встреча с закованным в броню троллем не предвещает ничего хорошего.

бы, однако, мог подумать, что в этой фэнтези-вселенной найдется местечко клону Star Wars Battlefront? Впрочем, почему нет?

Перед нами многопользовательский боевик, где сингл лишь предваряет многочасовой марафон за фрагами и уютными местечками в онлайн-рейтингах. Правда, отказываться от однопользовательского режима Pandemic тоже не собирается: кампаний обещают целых две – за хороших и не очень.

Первая дословно повторяет сюжет фильма и позволяет пройтись по Хельмовой пади, Изенгарду, копям Мории и другим памятным местам. Разработчикам, впрочем, пришлось заглянуть и в первоисточник (мало «уровней» в фильме, ох, мало). Так, игрок сможет возглавить сопротивление Шира

Шрифт тоже, естественно, лицензионный.

Спортивные игры EA разместила в отдельном помещении. Много. Очень много.

Обрати вниманию на звезду на фуражке. Это, наверное, старший гинералиссимус.

НА КОВЕР!

Назгулы не забывают иногда снижаться и даже садиться на поле боя.

Ночные битвы выглядят очень эффектно.

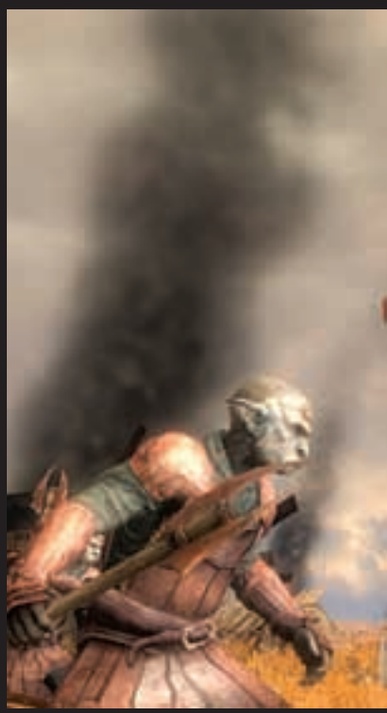
и побывать внутри грандиозной крепости Минас-Моргул. Для приспешников Саурона написали отдельный сценарий. В нем темному властелину якобы удалось заполучить злосчастное кольцо и приступить к циничному геноциду эльфов, гномов, хоббитов и прочих заповедных зверушек Средиземья. Кампания включает те же карты, но вот исход ключевых сражений будет гораздо печальнее: Минас Тирит падет, а от Шира не останется камня на камне. Признайся, тебя ведь тоже раздражали все эти Бэггинсы, Большиноги и Туки?

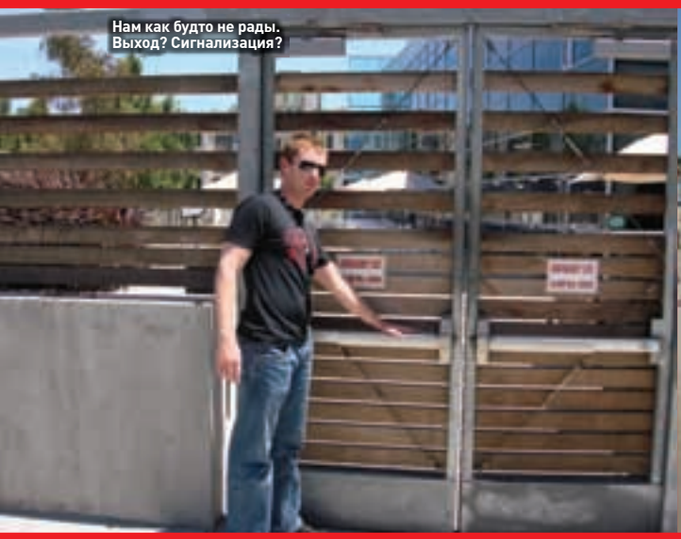
Выбор классов едва ли можно назвать обширным – лицензия не дает развернуться. Воин, как ему и положено, рубит с плеча, от природы наделен богатырским здоровьем, но, будучи атакованным издали умелым лучником, мгновенно превращается в дикобраза. Стрелок, в свою очередь, хорош на расстоянии, а вот в контактном бою быстро переходит в партер с расстроенным воином, где и остается до конца битвы. Среднестатистический маг не только метко швыряет фаерболы, но и на полставки подрабатывает лекарем. Взмах посоха – и раненый снова рвется в бой. Последний доступный персонаж – скаут – отличается молодецкой прытью и умеет становиться невидимым. Любая попытка атаковать противника, разумеется, гарантированно срывает маскировку. Коллектив Pandemic очень гордится своими уникальными классами и упорно делает вид, что о существовании Team Fortress и Battlefield: Heroes ему ничегошеньки не известно.

Набрав определенное количество очков, игрок может получить в свое распоряжение какого-нибудь эпического персонажа вроде Балрога или Саурона. Начинается самое интересное: один удар геройского меча, и два десятка человечков разлетаются подобно кеглям. Впрочем, можно оседлать причудливого тролля или слонопотама – эффект будет схожим.

После разминочного сингла с возможностью кооперативного прохождения самое время осваивать мультиплеер на 16 игроков. Основной режим, как следует из названия, Conquest с захватом непременных контрольных точек. На закуску предлагается несколько видов Deathmach и Capture the Ring. И если с первыми все ясно, то второй – этакая фантазия на тему стандартного Capture the Flag, только с кольцом, которое необходимо первым доставить в специальную зону. Чуть оригинальнее забава под названием Ring Bearer. Пятнадцать разъяренных назгулов, которые по всей карте гоняются за несчастным Фродо, – это само по себе увлекательно.

Однако основной упор Pandemic делает не на боевые действия или сражения. Внешний вид игры – вот главный козырь. Участников сражений обычно сотни, на поле боя присутствует и пехота, и кавалерия, и осадные орудия, и гиганты тролли, и муммаки, и, не поверишь, энты. По ходу действия «Противостояние» не забывает давать игроку дополнительные задания: разрушить башню, не дать оркам сломать





Нам как будто не рады. Выход? Сигнализация?

Согласись, это интереснее любых игр. Закапывать кого-нибудь в песок – это ли не истинное счастье!

У входа в «бункер» Red Alert 3 сотрудники EA предлагали российское пиво и сухарики. Экзотика!

ЗА МУЗЫКУ МОЖНО НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ: КОМПОЗИЦИИ ХОВАРДА ШОРА ПЕРЕКОЧЕВАЛИ В ИГРУ В ПОЛНОМ ОБЪЕМЕ.

Красиво, но увы кадр постановочный. В игре мы видим лишь спину героя.

городские ворота, защитить (плохишам нужно будет его уничтожить) белое дерево. Игра и тут вовсю копирует киноленту: подбежав к боевому слону и нажав нужную клавишу, мы с легкостью забираемся на животное и проводим какой-нибудь эффектный удар.

За музыку можно не беспокоиться: легендарные композиции Ховарда Шора перекочевали в игру в полном объеме и в правильной консистенции, ничуть не растеряв эпичности. На звездных голосах EA, правда, в этот раз сэкономила. Бюджета едва хватило на старину Хьюго Уивинга. Матерый голос его персонажа – эльфийского правителя Эрлонда – и будет двигать сюжет кампаний. **PG**

Мы расскажем вам о Dead Space абсолютно все! – Спасибо, мы уже его видели.

Никогда не играйте с этим товарищем в Left 4 Dead! Он ужасно громко кричит.

ВЛАСТЕЛИН СЕРДЕЦ

ИГРОВОЕ НАСЛЕДИЕ ТОЛКИЕНА

ТЕКСТ:
РОМАН ЕПИШИН

Оксфордский английский словарь существует с XIX века и является одним из самых полных собраний английских слов. В качестве самостоятельного понятия в нем присутствует и «толкиенистский», что лучше всего демонстрирует влияние университетского профессора, филолога и философа Джона Рональда Руэла Толкиена на мировую культуру. Известность ученому принес монументальный литературный труд «Властелин колец», над которым он работал в общей сложности 12 лет – с 1937 по 1949 год. Книга, переведенная на множество языков, не единожды переиздавалась, а также не раз признавалась самым значительным произведением XX века.

Ее выход породил волну, которая всесокрушающим цунами прокатилась и по другим областям культуры, затронув радио, кино и индустрию электронных развлечений. Первой колоссальный потенциал романа разглядела компания BBC, в 1955–1956 годах превратившая его в развлекательную радиопередачу. В 60-х примеру заокеанских коллег последовала нью-йоркская WBAI, а в конце 70-х Толкиеном заинтересовался кинематограф. В 1978-м аниматор Ральф Бакши (Ralph Bakshi) создал мультфильм на основе первой части эпопеи, а двумя годами позже компания Rankin/Bass Productions выпустила его продолжение. Примерно тогда же, в 70-х годах прошлого столетия, на «Властелина колец» обратил внимание Гэри Гайгакс (Gary Gygax), главный дизайнер настольной ролевой системы Dungeon & Dragons. Правда, его, по собственному признанию, работа Толкиена отнюдь не вдохновила, но всеобщая истерия по эльфам и гномам вынудила Гэри включить описанных профессором персонажей в свою вселенную, где они живут и здравствуют по сей день.

АНТИКВАРИАТ

Разработчики компьютерных игр всерьез заинтересовались гениальным романом еще на заре индустрии – в 80-х проекты «по мотивам» сыпались, как конфетти в новогоднюю ночь. Сезон открыла компания Addison-Wesley Publishing Company, выпустившая в 1982 году текстовое приключение The Hobbit (Amstrad CPC, Apple II, Commodore 64, MSX, PC Booter, ZX Spectrum). В нем даже были примитивные по сегодняшним меркам иллюстрации, хотя текстовые фрагменты оказались достаточно образными, чтобы играть вообще без картинок. Сценарий, как видно из названия, основывался на событиях, предшествовавших «Властелину колец».

За «Хоббитом» последовали выполненные в том же жанре The Fellowship of the Ring (1986, Apple II, Commodore 64, PC), The Shadows of Mordor (1987, Amstrad CPC, Apple II, Commodore 64, PC, ZX Spectrum) и The Crack of Doom (1990, Commodore 64, PC). Каждый проект соответствует одной из частей трилогии, причем события излагаются близко к тексту – без значительных отступлений. Главным достоинством всех перечисленных эпизодов был сюжет и хорошо знакомые поклонникам герои, на законных основаниях заимствованные из первоисточника. На базе той же лицензии издательство Melbourne House соорудило пошаговую стратегию War in Middle-Earth (1988, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, PC, ZX Spectrum), продолжение которой – Riders of Rohan (PC) – выпустила Konami в 1991 го-

ЗАМОРОЖЕННЫЙ СОВЕТ

Превратить сагу Толкиена в амбициозный ролевой проект с огромным миром попыталась не только Turbine, но и вездесущая Electronic Arts. Еще в 2006 году она анонсировала RPG Project Gray Company, впоследствии официально переименованную в The Lord of the Rings: The White Council (PC, Xbox 360, PS3). Авторы обещали множество сюжетных и второстепенных квестов, умопомрачительную свободу действий, кучу знакомых персонажей и сразу четырех героев на выбор – человека, эльфа, гнома и хоббита. Однако выяснить, удастся ли превратить полурослика в полноценного воина, игроки так и не смогли. В феврале 2007-го издательство заморозило проект на неопределенный срок. Оттает ли когда-нибудь «Белый совет» – большой вопрос, ведь разработчики MMORPG Lord of the Rings Online уже воплотили большую часть замыслов EA.

СОВРЕМЕННЫЕ ПОКЛОННИКИ ТОЛКИЕНА СТРОЯТ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СРЕДИЗЕМЬЕ НА ОСНОВЕ ДЖЕКСОНОВСКИХ БЛОКБАСТЕРОВ.

Драку из War of the Ring никак не назовешь масштабной.

ду. Игры отличались необычным для тех лет делением на глобальную и локальную части. В то время как на большой карте сталкивались целые армии, на ее микрофрагментах орудовали отдельные герои. Они сражались с троллями в ближнем бою, осыпали их стрелами и разили магией.

Компания Postern поступила мудрее и не стала рваться в и без того переполненные жанры. Вместо этого она подготовила простую аркаду Shadowfax, в которой Гендальф задорно отстреливал целые косяки назгулов. Куда более серьезное развлечение предложили в 1990 году Electronic Arts и Interplay – они превратили сагу в полноценную ролевую игру с недвусмысленным названием Lord of the Rings Vol. I, за которой логично последовала Lord of the Rings Vol. II: The Two Towers. В качестве сюжетных роликов авторы использовали фрагменты мультфильма Ральфа Бакши – прием, который EA благополучно повторила десятилетие спустя с эпической картиной Питера Джексона.

НОВАЯ ВОЛНА

Громоподобная кинопремьера «Братства кольца» в 2001 году ознаменовала второе рождение «Властелина колец», которому предшествовали несколько лет забвения. Кассовые сборы фильма перевалили за миллиард долларов, а компетентное жюри присудило ему 11 «Оскаров» – аналогичными успехами мо-

Герои Fellowship of the Ring совсем не похожи на персонажей фильма.

Кинематографическая зрелищность обеспечила The Two Towers успех.

жет похвастаться только «Титаник». Следующие части трилогии – «Две башни» и «Возвращение короля», дебютировавшие в 2002 и 2003 годах соответственно, также снискали мировую славу, всколыхнув общество, словно рухнувшая в море скала. Реакция индустрии электронных развлечений не заставила себя ждать, причем вторая волна игр «по мотивам» отметилась забавным казусом. Издательство Sierra не сумело приобрести лицензию на производство проектов по кинотрилогии, но завладело правами на содержание самого романа. Пресловутая Electronic Arts, в свою очередь, получила карт-бланш от создателей картины, но выходить за рамки сценария, захватывая события книг, ей было запрещено. Однако, как показала практика, большая часть современных поклонников Толкиена строит представление о Средиземье на основе джексоновских блокбастеров и плохо ориентируется в куда более обширной литературной версии. Возможно, именно поэтому проекты Sierra оказались неконкурентоспособными перед лицом хитов от EA. Череду посредственностей в 2002 году открыл приключенческий экшен Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (PC, PS2, Xbox, GBA) с Фродо, Гендальфом и Арагорном в главных ролях. Веселая троица, по понятным причинам совсем не похожая на персонажей популярного фильма, путешествовала по Средиземью и нехитрыми приемами расшвыривала стайки карикатурных противников. Единственным достоинством игры оказался сценарий, довольно близко к тексту излагавший события романа, однако новое поколение толкиенистов, воспитанное не столько самим писателем, сколько режиссером Питером Джексоном, требовало зрелищ. А вот смотреть в Fellowship of the Ring было особо не на что, да и похождения братства оказались удручающе однообразными.

Экшен The Hobbit получился ненамного удачнее, как, впрочем, и попытка Sierra превратить легендарную сагу в стратегию. Дебютировавшая в 2003 году The Lord of the Rings: War of the Ring (PC) собрала все присущие жанру клише, при этом о первоисточнике напомина-

В The Return of the King игроки почувствовали себя участниками грандиозных баталий из фильма.

ли только детально прорисованные персонажи, в то время как сами баталии даже близко не передавали эпического размаха событий, характерного для романа Толкиена. С тем же успехом зрителям можно было подсунуть переделанную Warcraft 3 в новых декорациях.

СПРОС РОЖДАЕТ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

На фоне неудач конкурента творения Electronic Arts выглядели еще эффектнее. Экшен The Lord of the Rings: The Two Towers (PS2, Xbox), появившийся в 2002-м, и его продолжение The Return of the King (PC, PS2, Xbox, GameCube) получили ворох хвалебных рецензий и завоевали армию поклонников. Идея разработчиков оказалась проста, как все гениальное: здраво рассудив, что аудитория желает видеть тот же фильм, только с возможностью принять в нем участие, они скрупулезно перенесли на экраны героев и декорации кинотрилогии. Более того, компания использовала уже некогда испытанный ею прием и нашпиговала игры кадрами из блокбастера, причем дизайнерам удалось сделать переход от живого видео к компьютерной графике удивительно плавным. Зритель, таким образом, оказывался непосредственным участником сцен, которые он, открыв рот, наблюдал в кинотеатре. А главное – создатели смогли передать феноменальный размах сражений, вызвав у пользователей стойкое ощущение причастности к грандиозным событиям.

Того же эффекта они добились и в стратегическом жанре – вышедшая в 2004 году Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth (PC) преуспела там, где с треском провалилась War of the Ring. К персонажам, срисованным с героев фильма, добавились масштабные баталии, максимально приближающие игру к кино. Дальше – больше: в Lord of the Rings: The Third Age (PlayStation, Xbox, GameCube, GBA) того же 2004 года выпуска Средиземье загнали в рамки пошаговых консольных RPG. И вновь все получилось: удачная боевая модель в сочетании со знаменитыми героями и памятными по фильму местами обеспечила проекту немало поклонников. Многим пришлась по душе своеобразная «моральная» свобода – среди доступных персонажей оказались не только защитники Света, но и слуги Тьмы. Колорита игре добавил уже проверенный прием: «нарисованные» приключения перемежались кадрами из фильмов, а все ключевые фигуры говорили голосами актеров, снимавшихся в трилогии.

В 2005-м нерасторопная Sierra лишилась лицензии на литературное наследие Толкиена, и та перекочевала к Electronic Arts. Компания умело распорядилась новыми правами, выпустив в том же году ролевую стратегию Lord of the Rings: Tactics (PSP), где кроме заезженных киноэпизодов обыграла яркие сцены из книг. Заодно пользователям разрешили взять под свое крыло так называемое Братство Мордора, выступив тем самым на стороне «плохих парней». При этом разработчики не удержались и снова напичкали игру видеокадрами.

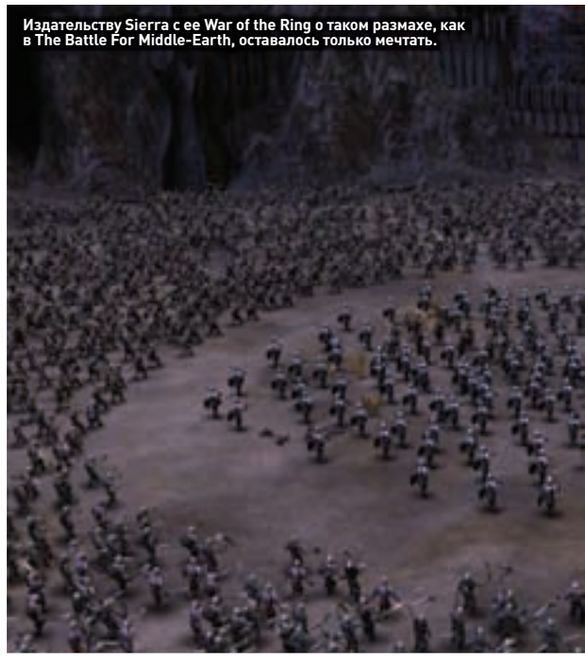
Книжная лицензия пришлась ко двору и при работе над второй частью «Битвы за Средиземье», дебютировавшей в 2006-м на PC и Xbox 360. Создатели развили сюжет, вставив туда ранее запретные эпизоды, и открыли для пользователя весь необъятный фэнтезийный мир. В специальном режиме игрок получал право на любые действия и отправлялся покорять окрестные земли без оглядки на сценарные условности. Казалось бы, заветная планка взята, а гениальный роман выжат до капли, но американская компания Turbine распахнула перед ним новые горизонты.

ХОББИТЫ В СЕТИ

Она превратила монументальный труд Толкиена в не менее масштабный многопользовательский ролевой проект The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (PC), удостоившийся титула лучшей MMORPG прошедшего года. Разработчикам удалось перенести Средиземье на экраны мониторов именно таким, каким его изображал автор, так что поклонники романа без труда узнают все описанные в нем земли. События Shadows of Angmar разворачиваются в смутные времена, когда Братство кольца еще не родилось, но темный лорд Саурон уже начал покорение мира и поиски драгоценного артефакта. Игроки должны группами или поодиночке противостоять нашествию, принимая участие в зрелищных битвах. При этом авторы сделали все, чтобы их вселенная стала вторым домом для миллионов искателей приключений. Персонажи не просто коротают время от драки до драки, но живут полноценной жизнью: общаются друг с другом, пьют эль в тавернах, мастерят оружие, готовят еду, курят табак и даже сочиняют музыку.

УБИТЬ ФРОДО

Однако Electronic Arts не осталась в долгу: пока конкуренты выводили Средиземье


Издательству Sierra с ее War of the Ring о таком размахе, как в The Battle For Middle-Earth, оставалось только мечтать.

О том, как сражался с драконом, хоббит будет рассказывать до конца жизни.

Битвы в The Hobbit оказались удручающе скучны.

Пошаговые битвы пошли The Third Age только на пользу.

в Сеть, она анонсировала экшен Lord of the Rings: Conquest, в основу которого положены принципы сериала Battlefield. В игре все желающие смогут поучаствовать в красивых баталиях за Средиземье, причем как на стороне Братства кольца, так и в лагере Саурона. Кампания Тьмы разворачивается по вымышленному сценарию, где Фродо трагично погиб, так и не справившись со своей миссией, а Саурон начал планомерный захват сопротивляющихся территорий. Среди доступных персонажей авторы называют не только привычных героев кинотрилогии, но и канонических злодеев – Балрога, Назгула, троллей, олифантов и даже самого Саурона.

С выходом Conquest эпопея вряд ли завершится – за ней наверняка последуют новые проекты. Романы Профессора стали классикой задолго до появления компьютерных игр, и живой интерес к творчеству Толкиена едва ли когда-нибудь угаснет. А пока есть спрос на троллей, орков, эльфов и гномов, индустрия электронных развлечений будет исправно удовлетворять его. **PG**

EA мастерски оживляла эпизоды фильмов, но до 2005 года не могла распоряжаться содержанием книг.

В 2005-М SIERRA ЛИШИЛАСЬ ЛИЦЕНЗИИ НА ЛИТЕРАТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ ТОЛКИЕНА, И ТА ПЕРЕКОЧЕВАЛА К ELECTRONIC ARTS.

МОБИЛЬНЫЙ ВЛАСТЕЛИН

Игры по мотивам «Властелина» появились еще на заре индустрии электронных развлечений и развивались вместе с ней, а потому свой эпизод борьбы за кольцо получила практически каждая платформа. Мобильные телефоны не стали исключением: в 2003-м дебютировала The Lord of the Rings: The Two Towers, а два года спустя – The Lord of the Rings: Legends. Несмотря на одинаковые названия, мобильные «Две башни» не имеют ничего общего со зрелищным экшеном от Electronic Arts. Студия Flarb LLC соорудила пошаговую ролевую игру с продуманной боевой моделью. Управляя партией персонажей, игрок должен учитывать особенности каждого воина, рельеф местности и способности вражеских солдат. Например, боец, расположившийся на твердом камне, за ход может продвинуться дальше, чем герой, увязший в грязи. В простеньком экшене The Lord of the Rings: Legends нет таких тонкостей, зато и события разворачиваются куда быстрее. Выбрав одного из четырех персонажей, ты отправляешься в насыщенное потасовками путешествие по 11 уровням. Путь к финишу преграждают орки, назгулы, урук-хаи и прочий кровожадный сброд из вселенной Толкиена.

ТЕКСТ:
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

MMORTS

Принято считать, что игровая индустрия топчется на месте. Все, что можно было открыть и придумать, – открыто и придумано еще в прошлом веке. Некогда дикое пространство неуемной человеческой фантазии измерено вдоль и поперек, обнесено заборами жанров и запертыми на замок калитками с табличкой «Осторожно, злая интеллектуальная собственность», вспахано в четыре смены китайскими аутсорсерами, удобрено инвестициями и без остановки родит капусту. К счастью, все не так запущено. На местном глобусе еще остались белые пятна, а неприступные вершины ждут своих отважных покорителей. Среди них – густонаселенные многопользовательские стратегии. Об этот гранитный монолит обломали победитовые сверла не самые последние дизайнеры. И все впустую. Найдется ли здесь своя World of Warcraft?

СТРАНА, КОТОРОЙ НЕТ НА КАРТЕ

Мне скучно, бес. После пары лет добровольно-принудительного заключения в низкополигональных стенах World of Warcraft в организме произошли странные изменения – кнопка singleplay вдруг потеряла всякую привлекательность. Разве это не глупость – проводить долгие часы наедине с мертвой компьютерной программой, совершенно точно зная, чем все закончится: через пару десятков миссий мир будет спасен, злодеи понесут заслуженное наказание, а мне будет предложено повторить все еще раз на уровне сложности insane или подождать дополнения... Одиночные игры – фастфуд в разноцветных пластиковых коробках. Открыл, употребил, потянулся за следующей порцией. Да, бывают игры – праздник гурмана, воспоминание о знакомстве с которыми сохраняется на долгие годы. Да, многие игры имеют так называемый многопользовательский режим, однако в большинстве случаев он делается по остаточному принципу – чтобы был. И потом разве можно сравнить череду скоротечных онлайн-матчей ради минутной забавы и строчки в рейтинге с жизнью внутри огромного, сложносочиненного, развивающегося мира, который вместе с тобой осваивают сотни тысяч, миллионы людей? Хочется праздника, хочется смысла, истории, открытий, целей и их достижения. Хочется каждый день узнавать об игре новое и каждый день находить причины, чтобы хотя бы ненадолго, но вернуться «туда». Хочется того, что на языке международного общения называется persistent world.

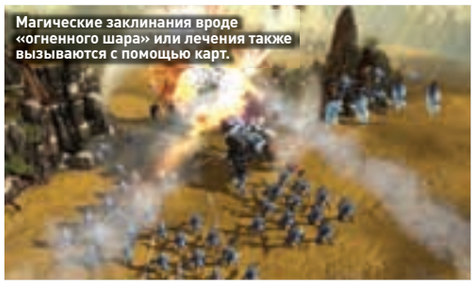
Нельзя сказать, чтобы разработчики стратегий не разделяли наши мечты. Вот уже более 10 лет самые разные люди: прожженные ветераны и совершенные новички, талантливые и не очень, с деньгами и без – пытаются нащупать ту самую формулу – формулу MMORTS. Это нелегкий путь, и успеха еще не добился никто. Оглядываясь назад, мы видим черные остовы погибших проектов – многие не дожили до релиза, другие растеряли поклонников. «Истории успеха» можно посчитать на пальцах одной руки, да и успех этот относительный. Родоначальник жанра космическая MMORTS Mankind (1998) существует лишь благодаря усилиям группы волонтеров и не является коммерческим проектом. От экспериментальной MMORPS Shattered Galaxy (2001) отказался разработчик, и теперь вселенная медленно погибает в руках стороннего оператора – жизнь едва теплится на двух последних планетах из некогда гигантской галактики, долго ли это продлится?

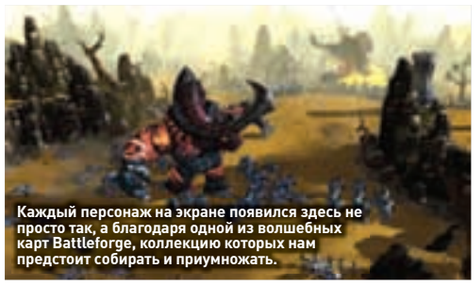
Серьезные издатели с большими деньгами стараются обходить «проклятый» MMORTS-жанр стороной, хотя все признают, что, как только какая-нибудь светлая голова сможет придумать, КАК ЭТО СДЕЛАТЬ, нас ждет очередная золотая лихорадка. И потому шоу продолжается! Сегодня мы пристально рассматриваем самых многообещающих новичков – возможно, одна из этих игр откроет неведомую страну на планете, где, кажется, уже не осталось белых пятен...

ОПЫТНЫЙ ОБРАЗЕЦ №1 BATTLEFORGE

Разработчик: EA Phenomic
Издатель: EA
Дата выхода: Осень 2008 года
Онлайн: www.battleforge.com

К бабке не ходи, Battleforge эксплуатирует проверенный движок от Spellforce 2 и, надо признать, выглядит просто роскошно.


Магические заклинания вроде «огненного шара» или лечения также вызываются с помощью карт.


Каждый персонаж на экране появился здесь не просто так, а благодаря одной из волшебных карт Battleforge, коллекцию которых нам предстоит собирать и приумножать.

Формально Battleforge не должно быть в нашем списке опытных образцов – это весьма классического вида RTS с многопользовательским режимом человек на 16, не больше. Экономики нет, утомительной добычи полезных ископаемых тоже – игроки захватывают монументы, получая ресурсы, необходимые для строительства зданий и вызова существ, некоторые из коих нескромно превосходят по размерам объекты сказочной недвижимости.

Одиночный режим можно расценивать как разминку перед PvP-баталиями и фирменным кооперативным режимом для нескольких команд игроков – все это не стоило бы особенного внимания, если бы не один удивительный факт: все существа, здания, все сокрушительной силы магические заклинания появляются в игре из колоды волшебных карт, которые составляют предмет нашего коллекционирования, – карты придется завоевывать в боях, покупать в виде «бустеров» или на аукционах, а также обменивать у других игроков. Кто сказал Magic The Gathering? Садись, пять. EA Phenomic взялась за весьма непростую задачу – скрестить коллекционную карточную игру с RTS. Перед началом каждой партии игроки должны определиться с составом игровой колоды, состоящей из 20 карт, не забыв про юниты, здания и тяжелую магическую артиллерию. Каждая карта имеет свою цену и цвет (одна из четырех стихий), а некоторые особо мощные экземпляры имеют ограниченное количество зарядов – пополнить их можно будет только после завершения миссии. Чтобы сыграть карту, нужно захватить определенное количество монументов на поле боя и назначить им нужные цвета – к примеру, мощное магическое заклинание из школы огня требует четырех монументов, два из которых обязательно должны быть красными. Звучит очень знакомо, не правда ли?

Откуда брать карты? Это самое интересное! Кое-что можно будет найти во время прохождения одиночной кампании, остальное придется выменивать у других игроков или даже покупать в виде «бустер-паков» (разработчики пока не сообщают подробностей насчет цены и прочих условий). Карты будут выпадать случайным образом в зависимости от вероятности появления – на редкие или эпические образцы развернется настоящая охота. Тупо купить все нужные карты за валюту – внутриигровую или настоящую – не получится, а значит, стратегию игры придется строить на основе имеющейся коллекции. На старте разработчики обещают около 200 различных карт, однако, если игра пойдет, ничто не мешает выпускать новые тематические сеты, как это уже много лет вполне успешно происходит в MtG и других коллекционных карточных играх.

Помимо PvP-баталий Battleforge предложит кое-что поклонникам PvE – некоторые миссии будут настолько сложны, что пройти их можно будет только вместе с друзьями, заранее распределив роли и соответствующим образом подобрав состав магической колоды. К примеру, ты набираешь тяжело вооруженных воинов, которые клином ворвутся в хорошо защищенные ряды противника, а твой напарник будет отвечать за артиллерийскую поддержку и лечение.

Таким образом, Battleforge из «еще одной фэнтези-RTS» превращается в весьма затейливое развлечение, которое может затянуть на долгие месяцы, а если все сложится удачно – на годы. На стратегическом уровне мы коллекционируем карты (многие из которых выглядят так красиво, что их хочется купить только ради картинки) и экспериментируем с составом игральных колод, а на тактическом – оказываемся в роскошном 3D-мире и реальном времени, где цветные картинки оживают исполинскими монстрами в окружении специальных эффектов. Разумеется, вокруг игры будет создано все необходимое для построения сообщества игроков – форумы, аукцион, рейтинги, соревнования. «Поднять» такую игру, заразить нас бациллой коллекционирования карт, создать пространство для интересного выбора – задача не из простых, однако парни из Phenomic в индустрии далеко не новички, за плечами у них 10 лет работы над весьма успешным стратегическим сериалом Spellforce, а основатель Phenomic Волкер Вертич (Volker Wertich) так вообще главный придумщик Settlers (создавал первую и третью части немецкого народного сериала о жертвах кораблекрушения). Хочется верить, что финансовых и маркетинговых мускулов EA хватит, чтобы запустить этот смелый проект на высокую орбиту.

Исполинские мастодонты высотой с дом появляются в игре не сразу – нужно сначала захватить достаточное количество монументов, иначе не хватит энергии для вызова. Кстати, «завалив» такого зверя, противник имеет шанс получить копию той самой карты, с помощью которой он был вызван.

ИНТЕРВЬЮ С EA PHENOMIC

Ужин для костяной пушки

Не в силах терпеть до начала бета-тестирования, мы связались с Себастьяном Неллом (Sebastian Nell), продюсером проекта и буквально завалили его вопросами.

PC ИГРЫ: Разрешите сразу неумный вопрос – почему карты? В компьютерных играх карты с легкостью могут быть заменены на токены, заклинания, специальные способности, руны и т.д. – почему вы настаиваете на ветхозаветных картах, оформленных так затейливо, что их хочется взять в руки?
Вы правы, на самом деле использовать игральные карты вовсе не обязательно – мы могли назвать их рунами или как угодно. Но множество игроков уже знакомы с концепцией коллекционных карт и понимают, как работает эта система. Всем понятно, что такое колода и почему в одной партии можно иметь только ограниченное количество карт, так что мы решили остановиться на них. Конечно, этот выбор прибавил нам работы, пришлось рисовать красивые картинки для каждой карты, зато они здорово выглядят!

PC ИГРЫ: А какая у вас самая любимая карта в Battleforge?
Сейчас мне больше всего нравится «Костяная пушка» (Bone cannon), которая вызывает на поле боя гигантского четырехлапого монстра, способного устроить сущий ад в зоне поражения своих орудий. Правда, это создание теряет здоровье с каждым выстрелом, но вы можете пожертвовать ближайшими юнитами, чтобы подкормить его... Этому парню все равно, кого кушать живьем – своих или чужих.

PC ИГРЫ: Хорошие карточные игры («Магия» не исключение) дают возможность комбинировать карты в поисках уникальных стратегических схем. Пожалуйста, расскажите, как будет выглядеть геймплей Battleforge, как мы будем использовать карты – только для вызова определенных существ и магических заклинаний или вы планируете более сложные комбинации?
Замечательная штука насчет «строительства своей армии» состоит в том, что вы комбинируете карты в попытке создать собственную стратегию. Например, если я помещаю «Костяную пушку» в свою колоду, я, вероятно, поищу в компанию существ для ее кормежки – кого-нибудь с большим запасом здоровья и не слишком «дорогих», пусть даже эти ребята будут слабоваты в атаке... Конечно, мне стоит подумать об эффективном «хилере», который поддержит отряд лечением, однако лекари имеют другой цвет, что делает меня более открытым перед атаками, так как мне придется защищать больше монументов. А может быть, попробовать заклинание charm, чтобы зачаровывать ближайших врагов и в таком виде скармливать их моему ненасытному монстру? Неплохой план, если только противник не решит вести игру от «обороны» и не настроит кучу зданий... Это лишь один пример того, как можно экспериментировать с различными комбинациями карт в попытке разработать «убийственную» стратегию.

PC ИГРЫ: Насколько серьезно вы относитесь к «коллекционной» и «обменной» части

Успех SAGA проложит дорожку Total War Online, поэтому мы предлагаем стиснуть зубы, забыть про кривую анимацию персонажей и устаревший еще до выхода интерфейс и играть! Москва не сразу строилась, да и в World of Warcraft до сих пор находят ошибки.

Разработчики не стали мудрить с сюжетом и запихали в SAGA всю классическую фэнтези-нечисть из ближайшей книжки.

На этапе концепт-артов SAGA выглядит в наиболее выигрышном свете.

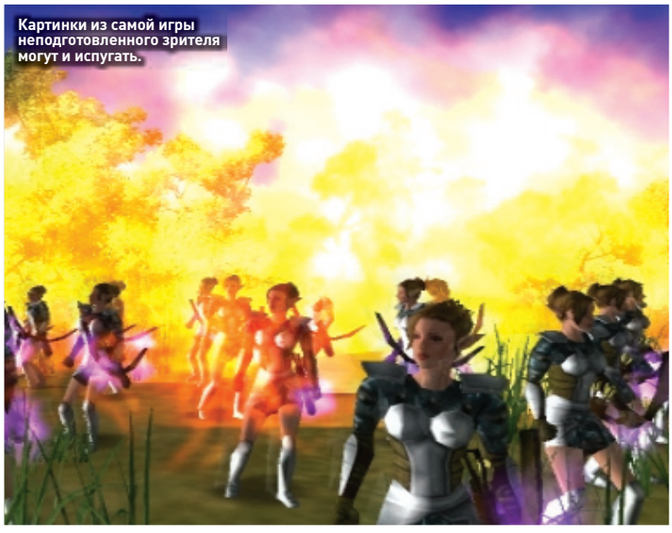
Battleforge? Потенциально это очень сильный элемент игры, способный продлить ее жизнь на долгие годы, – только припомните недавний опыт стратегии Pokemon Diamond & Pearl, игроки которой поменялись покемонами более 10 миллионов раз спустя всего три месяца после релиза. Как вы все планируете обустроить в Battleforge?
На старте мы планируем предложить игрокам более 200 различных карт, которые можно будет приобрести в бустерах, обменять у других игроков или купить на аукционе. Деньги помогут вам расширить коллекцию карт, однако размер игровой колоды не может превышать 20 карт, поэтому вам не нужна большая коллекция, чтобы достойно выглядеть на поле боя. Выигрыш будет зависеть от вашего опыта, умения играть в RTS и качества колоды – способности комбинировать различные карты и наличия апгрейдов. Апгрейды позволяют улучшать свойства имеющихся у вас карт, однако их нельзя купить или поменять – вы получаете их в качестве наград за победы в боях как в PvP-, так и cooperative-режиме.

РС ИГРЫ: Коллекционная карточная игра и безжалостная стремительная RTS – интересная комбинация. Насколько исход битвы будет зависеть от умения быстро обращаться с горячими клавишами и прочих RTS-навыков? Можно ли будет, например, одержать победу, не используя ни единой карты?
В основе Battleforge лежит RTS, поэтому умение играть в стратегии в реальном времени, вне всякого сомнения, очень важно. Умение правильно составлять колоды также очень важно и добавляет бесконечную глубину в процесс игры. Победить без использования карт невозможно, так как любой юнит, который вы вызываете на поле, любое здание, которое вы строите, любое заклинание, которое вы творите, вызываются специальной картой.

РС ИГРЫ: Расскажите, пожалуйста, о многопользовательском режиме – вы планируете матчи «один на один» или групповые сражения тоже? Мы слышали даже о каком-то кооперативном режиме аж на восемь человек, это слухи?
Battleforge – игра, в которую можно будет играть только в онлайне, поэтому, разумеется, мультиплеер для нас самое важное. Впрочем, одиночные сценарии с весьма интересными наградами тоже будут. В PvP две команды сражаются друг с другом, free-for-all-режимов не будет. Помимо игр на рейтинг мы предложим игрокам другие PvP-развлечения, но о них я смогу рассказать позже. Кооперативные режимы рассчитаны на 2, 4 и даже 12 игроков. Если дюжина человек решат сыграть вместе против управляемого компьютером супостата, им придется драться одновременно на трех различных картах, каждая из команд будет поддерживать другую ради достижения одной большой цели. Простой пример – команда №1 должна разрушить магические ворота, чтобы враг не смог высадить подкрепление на карту, где играет команда №2.

РС ИГРЫ: Похоже, РС-игры медленно, но верно дрейфуют в онлайн, и стратегические игры не исключение. У вас за плечами Settlers и Spellforce (кстати, спасибо вам за них еще раз), вы прожженные ветераны игровой индустрии, которых ничем не испугать, – скажите, как оно все будет, что случится с любимым RTS-жанром?
Вы правы насчет дрейфа. RPG уже там – в интернете. Разумеется, все еще есть ролевые игры для проведения времени в гордом одиночестве, но, если посмотреть на цифры продаж, увидим, что рынок уже давно захвачен MMORPG. С RTS даже близко не происходит ничего подобного – со времен Warcraft 2 мы имеем старый добрый онлайн-PvP. Эта ситуация, по моему мнению, является огромным барьером, особенно для новых игроков, которые не имеют возможности целыми днями практиковаться, чтобы быть конкурентоспособными. Но это не единственный урок, который могут преподать нам другие онлайн-игры. Жизнь современных RTS слишком коротка. Чтобы дать таким играм долгосрочную перспективу, мы должны создать место, где игроки не только будут днями напролет мутузить друг дружку, зарабатывая очки в рейтинге, – они должны иметь возможность общаться, зарабатывать достойные награды, чувствовать себя частью большого мира игры, который живет, дышит и развивается. Всего этого нет в современных RTS, если вы задумаетесь на минуту. Мы постараемся исправить эту ситуацию.

РС ИГРЫ: Звучит здорово! Спасибо за интервью и удачи вам с Battleforge!
И вам спасибо за интересные вопросы...


Картинки из самой игры неподготовленного зрителя могут и испугать.

ОПЫТНЫЙ ОБРАЗЕЦ №2
SAGA

Разработчик: Silverlode Interactive
Издатель: Silverlode Interactive
Дата выхода: В продаже с 4 марта 2008 года
Онлайн: www.playsaga.com

SAGA выглядит многопользовательской RTS нашей мечты – все, что мы только могли представить в самых смелых фантазиях, здесь уже есть. Представь себе открытый 24 часа в сутки сказочный мир, способный вместить многие тысячи игроков, каждый из которых не какой-нибудь там заштатный герой первого уровня, а повелитель целой нации! Любой желающий может загрузить клиент SAGA на сайте www.playsaga.com и совершенно бесплатно получить в руководство одну из пяти сказочных рас от орков до эльфов (тут обошлось без революций) в полное управление. Вместе с подданными создатели SAGA выделяют нам весьма щедрый отрез виртуальных лесов и полей, где мы в свободное от учебы или работы время можем строить замки и поселения, добывать лес и руду (дешевая рабсила входит в комплект), тренировать солдат, обеспечивать войска новейшим сказочным вооружением и болтать в чате с другими игроками, готовясь к великим свершениям. Каким именно?

К моменту запуска разработчики из Silverlode (эта студия, между прочим, основана ветераном игровой индустрии, выходцем из Blizzard Далланом Кристенсеном (Dallan Christensen), ведущим программистом StarCraft: Brood Wars) подготовили для игроков более тысячи квестов, которые можно выполнять как соло, так и в компании с армиями других игроков. Просто собери войско, вооружи его до зубов, отыщи в канале Looking for Group еще парочку смелых парней – и вперед, в открытые 3D-просторы, на битву с армиями NPC и крупногабаритными монстрами. В ходе кровопролитных сражений каждый из твоих воинов, будь то огр с вековым дубом в качестве бейсбольной биты или темный эльф на быстром коне, приобретает опыт и растет в уровнях. А чтобы этот процесс не казался утомительным, обитатели SAGA сразу после гибели дают обильный урожай «лута». Когда ты возвратишься из дальнего похода с пятью обозами двуручных мечей, волшебных палочек и древних рун непонятного назначения, тебе предстоит самое интересное – разбирать награбленное, продавать ненужный металлолом на аукционе другим игрокам, долгими зимними вечерами выбирать наилучшую экипировку для горячо любимого элитного отряда орков и разбираться в эффектах магических заклинаний. По сути, в Silverlode решили сделать многопользовательскую онлайновую RPG, в которой вместо одного героя мы развиваем целое государство. Помимо совместного отъема ценных вещей у NPC SAGA готова предложить игрокам массированные PvP-битвы, в ходе которых тебе придется защищать отвоеванные у дикарей рубежи государства или, наоборот, проверить на прочность стены вражеских крепостей. Абонентской платы у игры нет и не планируется, а зарабатывать разработчики собираются на продаже полной версии SAGA (19.95 доллара, оплатить можно через интернет) и продаже «бустеров», то бишь дополнительных моделей юнитов и зданий, которые не входят в стартовую поставку. Как и в Battleforge, разработчики SAGA сделали ставку на элемент коллекционирования – предполагается, что в попытке удержать захваченные территории игроки станут тратить деньги на усиление армии, а развернувшаяся гонка вооружений позволит Silverlode спокойно финансировать поддержку и развитие игрового мира.

В теории все выглядит просто замечательно, но, к большому сожалению, на практике оказывается не очень весело. Проблема в том, что Silverlode не удалось найти издателя для своего революционного проекта, поэтому разработчики выводят игру на рынок самостоятельно. Денег было в обрез, и это видно. Игра поступила в продажу сырой (впрочем, для многопользовательских игр это скорее норма – ранняя World of Warcraft и теперешняя Age of Conan тому суровое доказательство), часть возможностей документирована только что, многопользовательский аспект на данный момент сводится к трепу в чате и неловким попыткам собрать группу (группу армий, хе-хе), а до обещанной войны гильдий и мировой экономики – как до Берлина в 41-м. Между тем Silverlode удалось выпустить игру, в которую УЖЕ можно вполне пристойно играть, и это подвиг. Нам остается только пожелать разработчикам сил, терпения и скрытых финансовых ресурсов, чтобы довести SAGA до ума. Тратить на игру деньги сейчас тебе не советуем, а вот побаловаться бесплатной версией и дать авторам несколько ценных советов очень даже рекомендуем – ведь если SAGA загнется, так же как и десятки других низкобюджетных проектов, жанр MMORTS еще долгие годы будет вызывать у «больших издателей» приступы жесточайшей изжоги и выход Total War Online ты встретишь уже в старческом маразме.

ОПЫТНЫЙ ОБРАЗЕЦ №3 KINGDOM UNDER FIRE 2

Разработчик: Blueside/Phantagram
Издатель: Не определен
Дата выхода: 2009 год
Онлайн: www.kingdomunderfire.com

Kingdom Under Fire – корейская игра, а ко всему корейскому мы привыкли относиться с большой осторожностью. Мало ли на что наткнешься... В 2001-м разработчики из Phantagram попытались осчастливить западный мир самобытным клоном Warcraft, который отличался от вдохновителя в основном размером глаз у персонажей и запутанным, как это часто бывает в азиатских играх, сюжетом. Игра, может быть, была и неплохой, но времена в начале «нулевых» стояли тяжелые, и всякий Warcraft-клон отстреливался еще на подлете – разбираться в деталях было некогда, война...
Оправившись от недоброго приема, разработчики быстро перегруппировались и сотворили почти подряд две игры в жанре action/RTS для Xbox – почти незнакомом обладателям персональных компьютеров, но очень популярном на консолях. В Kingdom Under Fire: The Crusaders и Kingdom Under Fire: Heroes мы в качестве полководца вели в бой тысячные армии, при этом успевая лично отрубать головы особо назойливым вражеским генералам и одновременно отдавать приказы своим отрядам. Как это можно делать при помощи игрового контроллера в форме рогалика с кремом – объяснить невозможно, это надо пробовать лично. К сожалению, PC-версии обеих игр были отменены самым предательским образом – издателям в очередной раз показалось, что PC-рынок находится на последнем издыхании. В 2008-м новый крутой сюжетный поворот – выходит очередная игра из серии, Kingdom Under Fire: Circle of Doom, только для Xbox 360 и уже без всяких RTS-элементов, лишь action/RPG – радость декапитации в чистом виде. Средний рейтинг прессы снова угрюмо пополз вниз, приближаясь к двойке с плюсом. Что ты будешь делать!
И вот новый вираж: корейцы из Blueside совместно с э-э-э... корейцами из Phantagram объявляют о создании очередной версии KUF, которая за восемь лет не успела побывать разве что книжкой-раскраской и авиасимулятором, под рабочим названием Kingdom Under Fire 2. Обещается, что игра вернется к action/RTS-корням и будет выполнена в жанре... Massively Multiplayer Online Action Real-Time Strategy или, если коротко, MMOARTS. Все, можешь выдыхать.
Подробности, к большому сожалению, пока не известны: есть только две страницы лощеного PR-славословия и дюжина картинок из роликов в next-gen-качестве. Впрочем, кое-что становится яснее из слов официальных представителей Blueside. Игра готова на 40 процентов, выйдет на PC и на не указанных пока консолях нового поколения, будет содержать как одиночную кампанию, так и многопользовательский элемент, которые не будут связаны друг с другом, как, скажем, в Battleforge. KUF2 вернется к самым истокам – нам снова позволят захватывать территории, строить замки, воевать с хорошо вооруженными AI-войсками и тысячами других игроков. Начиная с небольшого отряда, мы сможем постепенно собрать под своим командованием огромную армию, к которой присоединятся армии других игроков, создать настоящее государство, объединяющее несколько гильдий, и участвовать в масштабных территориальных захватах. Звучит как фантазия девятилетнего ребенка, но не забывай, что разработчики игры родом из Страны утренней свежести (кстати, Марко Поло придумал), а это совершенно особое место, где возможно всякое. Надеемся, хотя бы часть данного великолепия доберется до Европы с Россией, а PC-версия не затеряется по дороге в бескрайних монгольских степях. **PG**

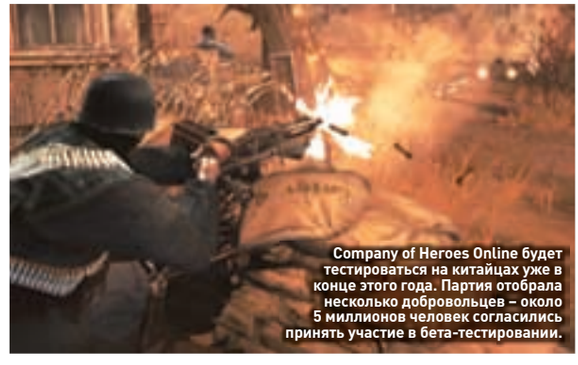
Уследить за хитросплетением сюжетных линий Kingdom Under Fire смогут только владельцы игровых приставок от Microsoft. Вероятно, им будет небезынтересно знать, что помимо привычных Human Alliance и Dark Legion, на поле боя появятся энкаблоссиане, пришельцы из загадочного измерения Энкаблосса.

Корейская Kingdom Under Fire за восемь лет успела побывать стратегией в реальном времени, ролевой игрой и экшеном. KUF2, по замыслу авторов, должна стать первой в мире игрой в жанре MMOARTS – не спрашивай нас, что это такое.

ОБРАЗЕЦ №4
COMPANY OF HEROES ONLINE

Разработчик: Relic/Shanda
Издатель: THQ
Дата выхода: 2008 год (в Китае)
Онлайн: coho.sdo.com (учи китайский!)

Company of Heroes – одна из самых любимых наших RTS. Тем обиднее было узнать о том, что новая игра от Relic под волнующим названием Company of Heroes Online выйдет в этом году только в... Китае, и пока совершенно не понятно, увидит ли проект свет в Америке и Европе. CoH Online делается Relic совместно с китайским мастодонтом-оператором онлайн-игр Shanda и представляет собой новую многопользовательскую кампанию длиной в несколько лет. Игрок регистрирует персонажа и бегает по сетевым картам в качестве рядового, приобретает неоценимый боевой опыт и очередные воинские звания, получает в командование сначала взвод, а потом, глядишь, целую роту. Самые упорные китайцы, по слухам, смогут дослужиться до генерала! Игра, как и большинство MMOG в Азии, будет бесплатной, а раскошелиться придется на всякие милые пустяки вроде новых танков и апгрейдов для оружия. Мы считаем, что Россия, занимая уникальное геополитическое положение между Востоком и Западом, должна получить Company of Heroes Online сразу после Китая, и требуем от российских издателей немедленных и решительных действий. Кто-нибудь?



Company of Heroes Online будет тестироваться на китайцах уже в конце этого года. Партия отобрала несколько добровольцев – около 5 миллионов человек согласились принять участие в бета-тестировании.

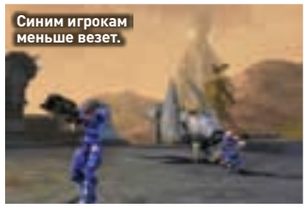
Накачанные стероидами герои с двухметровыми мечами, полосующие исполинских размеров куски кровавого мяса, – неотъемлемая часть корейского эпоса. Перед тобой кадр из KUF Circle of Doom для Xbox 360. У нас нет причин думать, что KUF2 будет выглядеть иначе.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Гейб Ньюэлл, глава студии Valve Software

Многие утверждают, что компьютерные игры ждет скорая смерть. Мы в Valve Software считаем иначе: за PC – будущее! Судите сами, каждый месяц World of Warcraft приносит своим создателям 120 миллионов долларов. Можно сказать, что Blizzard ежемесячно выпускает по одному «Железному человеку». Ну, вы знаете этот успешный фильм. Так вот, киношники мечтают о таких доходах, как у Blizzard!



Синим игрокам меньше везет.

Ученые из Университета Копенгагена сделали любопытное открытие: в многопользовательских шутерах команда, одетая в красное, имеет больше шансов выиграть. Они изучили исход 1347 матчей элитных команд в Unreal Tournament 2004. В 55 процентах случаев побеждали красные. О результатах исследования было сообщено вице-президенту Epic Games Марку Рейну (Mark Rein). «Интересный факт, – согласился Рейн. – Но мы не будем ничего менять. Белые и синие воюют в Unreal Tournament уже многие годы, это фирменные цвета».

ФАКТ

23

процента

канадских геймеров, согласно результатам опроса Microsoft, любят играть голыми

NEED FOR SPEED ЖДУТ ПЕРЕМЕНЫ

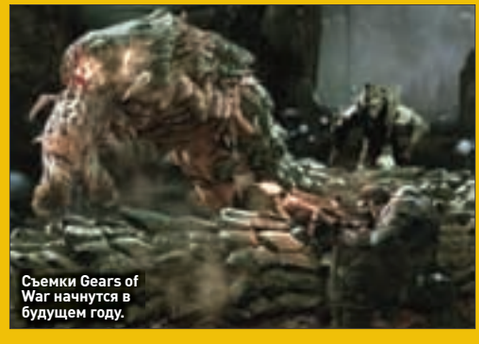
ProStreet разочаровала главу EA.

EA черпает вдохновение в фильме «Перевозчик».

На конференции в Чикаго исполнительный директор издательства Electronic Arts Джон Ричитьелло (John Riccitiello) поведал собравшимся о судьбе популярнейшей гоночной серии Need for Speed. Большой босс признался, что реакция геймеров и критиков на предыдущую часть – Need for Speed: ProStreet – сильно его расстроила. «Игра была так себе, – сказал Ричитьелло. – И это плохо!» Впрочем, глава EA считает: вскоре все изменится. Прошлым летом сотрудников ванкуверской студии, отвечающей за серию Need for Speed, разбили на две команды. Если раньше создание каждой части NFS занимало 12 месяцев, то теперь над ней будут трудиться два года. Такой подход определенно должен сказаться на качестве.

Ричитьелло также поделился деталями новой игры серии – Need for Speed: Undercover. Она отличается от предшественниц крепким сюжетом и четким построением: миссия будет следовать за миссией. В целом игра выдержана в духе гоночного боевика «Перевозчик» с Джейсоном Стэтхемом (Jason Statham) в главной роли. «Это культовое кино для любителей фильмов класса Б, – сказал Ричитьелло. – Лично мне «Перевозчик» нравится, уж простите мой вкус. Undercover получится куда лучше, чем ProStreet».
Глава EA не назвал дату релиза Need for Speed: Undercover, но, скорее всего, она появится в продаже в ноябре.

GEARS OF WAR – КРЕПКИЙ ОРЕШЕК



Съемки Gears of War начнутся в будущем году.

Уайсмен заново проходит Gears of War.

Голливуд дозрел до Gears of War. Права на экранизацию фантастического экшена были куплены компанией New Line Cinema еще в начале прошлого года. Однако никакой деятельности над проектом не велось. Но – чу! – закрутились шестеренки «Фабрики грез». New Line Cinema наняла режиссера для проекта, и, надо заметить, далеко не самого плохого. Руководить съемками Gears of War будет Лен Уайсмен (Len Wiseman), известный тебе по двум сериям «Другого мира» и четвертой части «Крепкого орешка». Любопытный момент: в «Крепком орешке 4» пару раз мелькали кадры из Gears of War. Совпадение или судьба? В помощь Уайсмену отрядили Криса Моргана (Chris Morgan), одного из авторов сценария боевика Тимура Бекмамбетова «Особо опасен». Сейчас режиссер и сценарист вместе трудятся над сюжетом Gears of War, а консультирует их Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) из студии Epic Games. «"Диснею" удалось снять отличный фильм по мотивам аттракциона в парке развлечений, – говорит Клиффи Би. – С Уасменом мы можем сделать великий фильм из Gears of War!»
Премьера – не раньше лета 2010 года.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DRACULA: ORIGIN

ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ

Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы – профессор Ван Хельсинг…

- *Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновые колья, зеркала, чеснок...*
- *Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании*
- *Более 40 второстепенных персонажей*
- *Готическая атмосфера романа Брэма Стокера*

Frogwares FOCUS HOME INTERACTIVE

© 2008 Focus Home Interactive. A game developed by FROGWARES.

www.akella.com

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

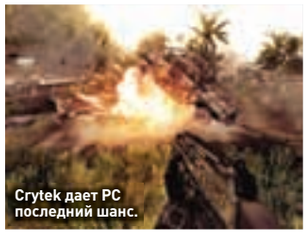
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультиторгсервис" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 262-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

Королева любит игроделов.

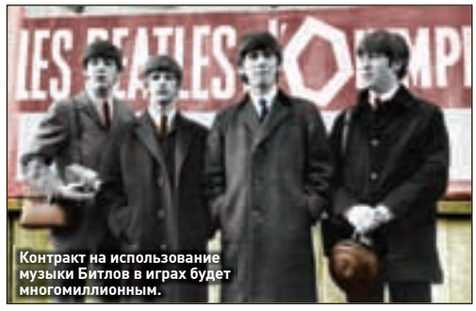
Английская королева Елизавета Вторая возвела в рыцарское звание Ричарда и Дэвида Дарлингов (Richard & David Darling), основателей компании Codemasters. Почести получить звание офицеров ордена Британской империи удостаиваются выдающиеся граждане страны: знаменитости, спортсмены, бизнесмены. Дарлингов сделали рыцарями за «службу на благо индустрии компьютерных игр». Они, кстати, не первые игроделы, ставшие рыцарями. Навскидку вспоминаются глава Lionhead Studios Питер Молине (Peter Molyneux) и один из топ-менеджеров Eidos Interactive – Ян Ливингстон (Ian Livingstone).


Crytek дает PC последний шанс.

Electronic Arts представила публике долгожданный проект – шутер Crysis Warhead. Игра разрабатывается будапештским офисом немецкой компании Crytek. Ее события разворачиваются в то же время, что и в Crysis, но в другом месте. Проект создается эксклюзивно для PC. Немаловажная деталь: движок CryEngine 2 оптимизируют для более слабых компьютеров. Кстати, Crysis Warhead может стать последним PC-эксклюзивом Crytek. Глава компании Цеват Йерли (Cevat Yerli) возмущен разгулом пиратства на персоналке. По его мнению, на одну купленную игру приходится 20 нелегально скачанных.

ХОДЯТ СЛУХИ

БИТЛЫ ХОТЯТ ПОИГРАТЬ?


Контракт на использование музыки Битлов в играх будет многомиллионным.

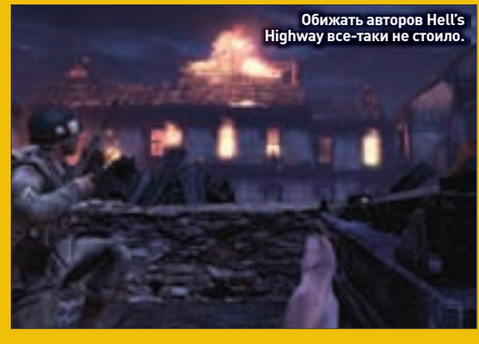
По миру разошлось 20 миллионов игр из серии Guitar Hero и 3 миллиона Rock Band. Это только начало музыкальной лихорадки: Konami готовит Rock Revolution, Disney делает Ultimate Band. Разумеется, всем нужен материал, и причем 100-процентно выигрышный, лучше, чем у конкурентов. Например, The Beatles. Дураку понятно: та компания, которая заграбастает права на использование в своих рок-симуляторах песен ливерпульской четверки, сорвет джек-пот.

Получить The Beatles – задача из области фантастики. Слишком много заинтересованных сторон. Apple Corps занята защитой текущих бизнес-интересов Битлов и их наследников. EMI владеет мастер-записями группы. Значительная часть песенного каталога The Beatles принадлежит Sony и Майклу Джексону. В общем, договориться со всеми крайне сложно. Тем не менее новый глава Apple Corps Джефф Джонс (Jeff Jones) пытается это сделать. Нужно же знакомить новое поколение с The Beatles, и проще всего это сделать с помощью игр. Говорят, с подачи Джонса состоялась встреча правовладельцев с представителями Activision и MTV Games – компаний, ответственных за успех Guitar Hero и Rock Band. По слухам, контракт с одной из них (или с обеими) будет подписан в ближайшие недели. Guitar Hero: The Beatles или The Beatles: Rock Band – вот в чем вопрос!

Эта гитара мечтает исполнить Strawberry Fields Forever.

ПРОДЮСЕР CALL OF DUTY ХАМИТ

Создатели World At War не боятся конкурентов.


Обижать авторов Hell's Highway все-таки не стоило.

В июне была анонсирована следующая Call of Duty. Как и ожидалось, действие разворачивается в годы Второй мировой войны. США борется с Японией, СССР надирает зад Германии – в общем, все как обычно. Возможно, именно поэтому игра называется не Call of Duty 5, а просто Call of Duty: World at War. Циферку решили приберечь до лучших времен.

Студия Treyarch, разрабатывающая военный шутер, обещает немало шокирующих сцен, называя World at War самой страшной игрой в серии. Некоторые сотрудники настолько зазнались, что не постеснялись обидеть своих коллег. Речь о Gearbox Software, которая сейчас доделывает шутер в декорациях Второй мировой Brothers in Arms: Hell's Highway. Продюсер World at War Ной Хеллер (Noah Heller) заявил: «Я смотрел трейлер Hell's Highway и подумал: мы с этими парнями в разных лигах. Для нас образцом являются Call of Duty 4, Gears of War, Halo, а не какая-то ерундовая военная игра. Соревноваться с Gearbox просто смешно».

К счастью, боссы Treyarch быстро надавали Хеллеру подзатыльников и извинились перед Gearbox за обидные высказывания.

Акелла

- Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

РЕКЛАМА

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео Flying Lab Software

Акелла online

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Пол Сэмс, топ-менеджер Blizzard Entertainment

Microsoft нужно уделять больше внимания компьютеру как игровой платформе. Однако сейчас эту компанию сильнее заботит судьба Xbox 360 – консоли, в которую она вложила немалые деньги. Microsoft преимущественно рассуждает о необходимости развивать PC как игровую платформу, а не реально что-то делает. У компании есть своя консоль, и не в ее интересах помогать развитию индустрии компьютерных игр.

Off Road – последняя игра Razorworks?

Совсем скоро Англия недосчитается еще одной команды разработчиков. Издательство Empire Interactive решило закрыть свою последнюю внутреннюю студию – Razorworks. Она была основана в 1996 году и известна по серии гоночных игр по лицензии автоконцерна «Форд», а также благодаря вертолетному симулятору Enemy Engaged. Тридцати сотрудникам Razorworks велено потихоньку паковать вещички. Впрочем, Empire Interactive еще не потеряла надежду продать студию, и, может быть, команда разработчиков обретет нового хозяина.

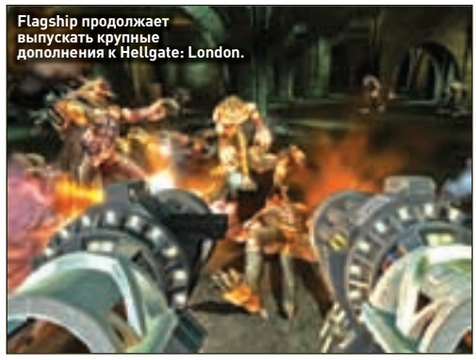
ФАКТ

765

долларов

ежегодно тратит среднестатистический геймер США на игры и «железо»

HELLGATE: LONDON УГНЕТАЕТ



Flagship продолжает выпускать крупные дополнения к Hellgate: London.

Сомберг уверяет, что его пост в блоге не предназначался для прессы.

Все помнят, как паршиво стартовал ролевой экшен Hellgate: London. Игра вышла в сыром виде и получила низкие оценки от критиков и геймеров. Тем не менее Flagship Studios продолжает осуществлять поддержку проекта, выпускает патчи и дополнения, а также пытается покорить Азию. В Японии игра дебютировала на первом месте в чарте компьютерных игр. В Южной Корее заявки на участие в бета-тесте подали свыше миллиона геймеров. На очереди – Китай, где у Hellgate: London тоже неплохие шансы. Однако, как стало известно, некоторые разработчики из Flagship Studios по горло сыты «вратами ада». Один из ведущих программистов Hellgate: London Гай Сомберг (Guy Somberg) написал в своем блоге, что работа вгоняет его в депрессию. Причины? Геймеры только и делают, что жалуются, игра вовсе не так популярна, как все надеялись, и самое неприятное – из Flagship уходят люди: художники, программисты, пиарщики...

Один из директоров компании Дэвид Бревик (David Brevik) поспешил пресечь слухи. У Гая просто выдался плохой день, пояснил он. Пара друзей Сомберга уволилась, вот парень и загрустил. На самом же деле с Flagship все в порядке, текучка кадров незначительная. В двух студиях компании трудится 100 человек: часть занята Hellgate: London, другая – онлайновой игрой Mythos.

АМЕРИКА ВЫБИРАЕТ GTA

San Andreas – любимая игра США.

Guitar Hero 3 обошла даже Call of Duty 4.

Деловое издание Forbes совместно с компанией NPD Group, собирающей и анализирующей данные о продаже игр и программ, обнародовало названия самых популярных в США игр за последние 15 лет. Правда, самая «старая» в списке вышла в 2001 году. Десятка лучших наглядно демонстрирует особенности менталитета жителей Нового Света – в TOP10 попали сразу четыре симулятора американского футбола. Также в числе самых продаваемых – три игры из серии Grand Theft Auto, включая San Andreas, которой скандал вокруг «Горячего кофе» не помешал занять верхнюю позицию. Полностью список выглядит так:

1. Grand Theft Auto: San Andreas (2004) – 9.43 млн копий
2. Guitar Hero 3: Legends of Rock (2007) – 8.2 млн копий
3. Madden NFL 07 (2006) – 7.7 млн копий
4. Grand Theft Auto: Vice City (2002) – 7.3 млн копий
5. Madden NFL 06 (2005) – 6.65 млн копий
6. Halo 2 (2004) – 6.6 млн копий
7. Madden NFL 08 (2007) – 6.56 млн копий
8. Call of Duty 4: Modern Warfare (2007) – 6.25 млн копий
9. Grand Theft Auto 3 (2001) – 6.2 млн копий
10. Madden NFL 2005 (2004) – 6.1 млн копий

Акелла

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

КРИ 2006 Лучшая приключенческая игра

ОХОТА НА ФЮРЕРА

АРХИВЫ НКВД

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистический сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

SPLINE

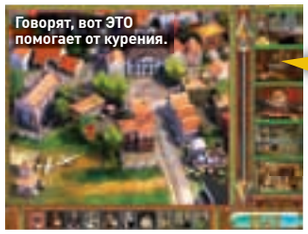
РЕКЛАМА

Союз · ХИТ ZONA · Настроение! · М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalyl@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультигрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Акелла


Говорят, вот ЭТО помогает от курения.

Хочешь похудеть или бросить курить? Проводи больше времени за казуальными играми! К такому выводу подталкивают результаты социологического исследования, проведенного компанией RealNetworks. В опросе приняли участие около 5 тысяч человек. Из тех, кто старается следить за своим весом, 59 процентов признали, что казуальные игры отвлекают их от перекусов и спасают от переедания. А 42 процента курильщиков сообщили: простенькие аркады и головоломки не дают им смолить сигарету за сигаретой. Самой популярной игрой у курильщиков оказалась Mysteryville. Запиши название «лекарства».

В России Left 4 Dead издаст «Акелла».

В начале 2007 года Turtle Rock Studios анонсировала многопользовательский зомби-шутер Left 4 Dead. Компания обещала выпустить игру на PC через полгода, а чуть позже – на консоли Xbox 360. Однако жизнь распорядилась иначе. Turtle Rock потеряла независимость – ее купила Valve Software. Новый владелец решил, что Left 4 Dead не помешает хорошая отладка, и решил не выпускать шутер, пока он не будет действительно готов. Однако трудности позади, и 4 ноября игра появится на прилавках магазинов: одновременно в версиях для PC и Xbox 360. По первым свидетельствам очевидцев, игра явно удалась.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

ПЛАГИАТ В ОСОБО КРУПНЫХ МАСШТАБАХ

Это – скриншот из Limbo of The Lost.

А это – из Painkiller.

Весной этого года увидела свет адвенчура Limbo of the Lost. Ничем не примечательная, она была бы позабыта совсем скоро, если бы не вскрывшиеся обстоятельства. Оказывается, создатели игры – плагиаторы. Работая над своим проходным квестом, они без зазрения совести воровали из известных проектов арт, локации, игровые объекты, персонажей и даже шрифты. Факты плагиата были доказаны наблюдательными геймерами, предоставившими скриншоты для сравнения. В числе «обворованных» такие игры, как The Elder Scrolls 4: Oblivion, Thief: Deadly Shadows, Painkiller, Return to Castle Wolfenstein и даже наши «Корсары».

Когда обвинения в плагиате просочились в интернет, американский и европейский издатели Limbo of the Lost тут же отозвали адвенчуру из магазинов. «Мы не знали, – бормотали представители компаний. – Сами шокированы. Пытаемся связаться с разработчиками, но они все в отпуске по случаю релиза игры». В конце концов ребят из британской Majestic Studios все-таки разыскали. Разработчики скорчили грустные мины и перевели стрелки на аутсорсеров. Дескать, напортачили сторонние компании, которых привлекли к созданию игры. Если честно, верится с трудом. Учитывая объемы плагиата в Limbo of the Lost, чем тогда вообще занимались разработчики?

ТУРОК РВЕТСЯ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Стоит ли затевать фильм с динозаврами, если бюджет куцый?

Адам Бич гордится тем, что он и Турок – индейцы.

Мясной шутер Turok, появившийся в начале года, оказался вовсе не так хорош, как мы надеялись. Безусловно, резать динозавров ножичком весело, однако одного этого недостаточно для успеха игры. Тем не менее Turok – довольно раскрученный франчайз, и нет ничего удивительного в том, что им заинтересовались киношники. Поскольку в США игру издала компания Disney, можно было предположить, что именно она и перенесет приключения индейца Джозефа Турка на большой экран. Ан нет, Disney не при делах. Права на создание фильма по мотивам Turok купила небольшая компания Classic Media. В прошлом году она выпустила на DVD мультфильм Turok: Son of Stone. Главного героя озвучил канадский актер, потомственный индеец Адам Бич (Adam Beach). Он же сыграет Турка и в полнометражном фильме. Поскольку киноадаптацией игры занята не Disney, а небольшая фирма, не стоит ждать сумасшедшего бюджета и роскошных спецэффектов. «Производство займет года два, не меньше, – говорит Адам Бич. – Мы потихоньку пишем сценарий. В нем я буду хорошим парнем, буду всех лупить и спасу мир!»

СИМУЛЯТОР

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GTR EVOLUTION™

- 49 уникальных автомобилей в 12 классах
- 19 трасс с 40 вариантами маршрутов
- Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
- Детализированная система повреждений
- Реалистичная анимация водителей
- Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема

nürburgring SIMBIN

© 2003-2007 The Simbin Group.

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неавторизованное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru:
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@odinavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@yandex.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультиплекс" - www.multiplex.com.ua;
Филиал ООО "Бьюти Навигатор" в Санкт-Петербурге Центр рекламно-издательского подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Рой Тэйлор, вице-президент компании NVIDIA

В будущем никто не будет делать эксклюзивные игры для PC. С какой стати? Зачем разработчикам игнорировать консоли? Но приставки не угрожают компьютерным играм. Консоли и PC – просто разные платформы. В случае с Gears of War и Assassin's Creed компьютерные версии игр были лучше, они содержали дополнительный контент. Так будет и в дальнейшем: на PC будут выходить улучшенные версии игр.

GC не переезжает!

21 августа в Лейпциге откроется выставка достижений интерактивного хозяйства Games Convention. Предполагалось, что она станет последней. Немецкая ассоциация производителей развлекательного ПО (BIU) решила сменить место проведения мероприятия из-за проблем с инфраструктурой (к примеру, не хватает отелей). Следующая выставка BIU пройдет в другом городе и будет называться GamesCon. Однако лейпцигские организаторы мероприятия решили продолжить работу без поддержки BIU. Уже объявлено: Games Convention 09 – быть!

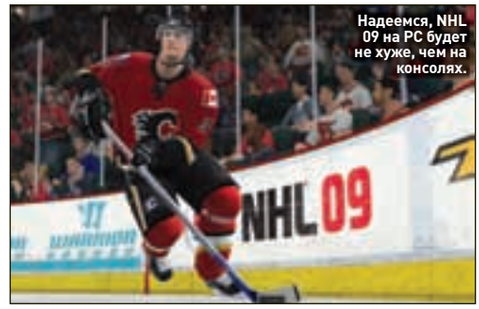
ФАКТ

18.9

миллиарда долларов –
примерная стоимость компании Activision Blizzard

EA ОБЕЩАЕТ: FIFA 09 НЕ РАЗОЧАРУЕТ!

Наконец-то PC-версию FIFA перевели на новый движок.

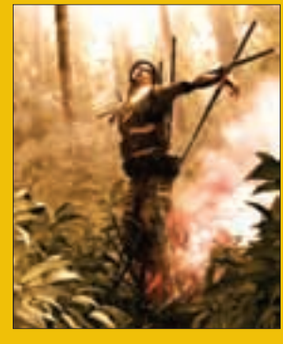


Надеемся, NHL 09 на PC будет не хуже, чем на консолях.

Как и пророчил руководитель лейбла EA Sports Питер Мур (Peter Moore), спортивную линейку издательства Electronic Arts ждет большая встряска. Мы, приверженцы персональных компьютеров, остались без американского футбола и гольфа: Madden NFL 09 и Tiger Woods PGA Tour 09 не выйдут на PC. Мур обещал, что взамен «электроники» уделят больше внимания тем спортивным играм, которые действительно популярны у персональщиков. И кажется, не врал. Главная новость – FIFA 09 будет выглядеть роскошно. Больше никаких портов с PlayStation 2! Новый движок, благодаря которому футбольные звезды наконец-то станут похожими на себя, новые анимации и даже новая схема управления. Electronic Arts предлагает нам взять в руки мышь и с ее помощью отдавать распоряжения футболистам – словно в какой-нибудь RTS. Вряд ли «революционная» схема всем придется по вкусу, но, не сомневаемся, классическую раскладку сохранят, так что каждый сам выберет, как ему удобнее играть. Кроме того, FIFA 09 умеет через интернет доставлять свежие футбольные новости.
Ходят слухи, что исправится ситуация и с серией NHL. Хотелось бы! Увы, пока об игре крайне мало информации. Известно лишь, что на обложке русского издания NHL 09 будет красоваться великий Александр Овечкин из клуба Washington Capitals.

SHELLSHOCK 2 ПОЛУЧИЛА ЩЕЛЧОК

ShellShock была кровавой, но заурядной игрой.

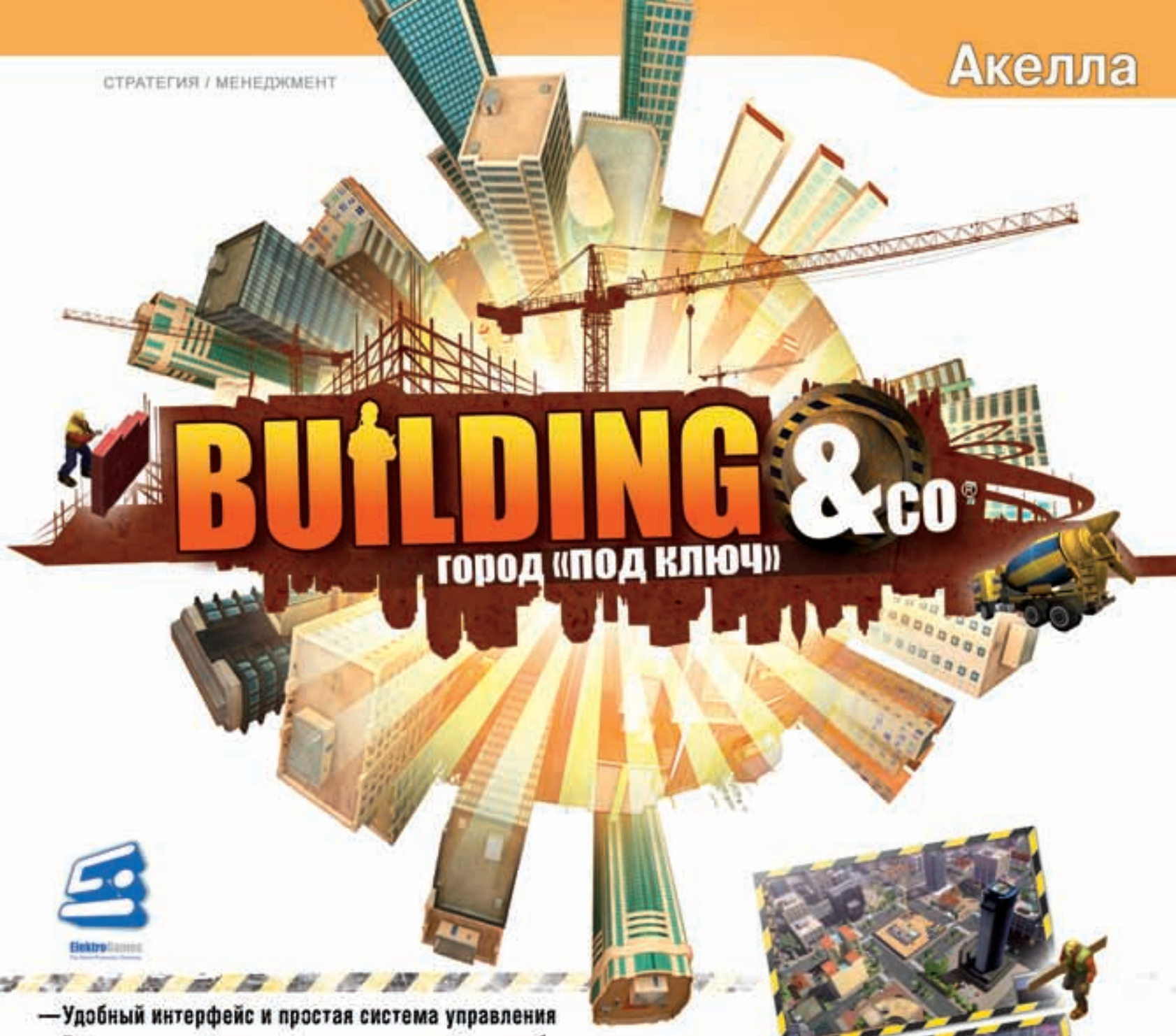


Не знаем, чем напугана OFLC, – нам пока не показали ни одного скриншота ShellShock 2.

Шутер с элементами ужастика ShellShock 2: Blood Trails никогда не увидит свет в Австралии. Местная рейтинговая комиссия OFLC, ознакомившись с игрой студии Guerrilla Games, не стала указывать возрастные ограничения. ShellShock 2 не дали никакого рейтинга вообще, что означает полный запрет на распространение данного продукта. В Австралии принципиально не выпускают игры для аудитории старше 15 лет. Ранее вне закона оказались Manhunt, Grand Theft Auto 3 и San Andreas, Reservoir Dogs, Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude и, само собой, обе части Postal.
Компания Atari Australia, которой «посчастливилось» продавать ShellShock 2 в стране антиподов, решила не заморачиваться с опротестованием решения OFLC или выпуском цензурированной версии игры. На прилавках магазинов других стран мира кровавый шутер о зловещем инциденте в лесах Камбоджи появится в будущем году. Постепенно в Австралии зреет недовольство местной системой рейтингов. Похоже, людям надоело тайком играть в Grand Theft Auto: San Andreas.

BUILDING &CO®

ГОРОД «ПОД КЛЮЧ»



ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город–превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

РЕКЛАМА

©2006 Electrogames/Palludio Games/
Creative Peterra.

palludiogames

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@xiky.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора"в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

Сара Мишель Геллар не бывать Алисой.

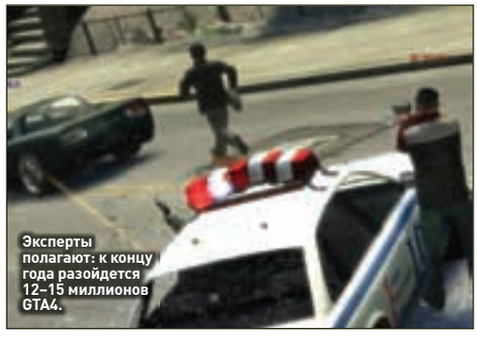
Продюсер фильма по мотивам экшена American McGee's Alice Скотт Фэй (Scott Faye) сообщил, что права на экранизацию больше не принадлежат Universal Pictures. Сара Мишель Геллар (Sarah Michelle Gellar) не сыграет Алису, а режиссер «Техасской резни бензопилой» Маркус Ниспел (Marcus Nispel) так и не крикнет: «Мотор!» Сейчас Фэй ищет кинокомпанию, которая заинтересуется Alice. На руках у него сценарий, но он, правда, нуждается в доработке. Фэй намерен довести дело до конца, поскольку вложил в проект много сил. Что ж, с Max Payne у него получилось, может быть, удастся и с Alice.

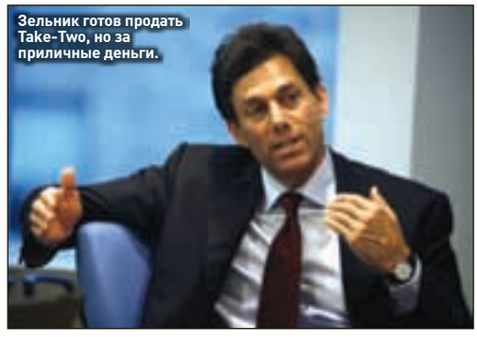
Клепаки пишет новый «Адский марш».

Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki) принял предложение издательства Electronic Arts стать композитором стратегии Command & Conquer: Red Alert 3. Напомним: Клепаки сочинил музыку для большинства игр компании, включая серии Command & Conquer, Red Alert, а также Dune 2. Фрэнк не участвовал в работе над саундтреком Command & Conquer: Tiberium Wars, поскольку был занят в студии Petroglyph Games: писал звуковые дорожки для Star Wars: Empire at War и Universe at War: Earth Assault. Но сейчас мастер свободен, а значит, в Red Alert 3 мы услышим новый «Адский марш», фирменную тему серии.

ХОДЯТ СЛУХИ

TAKE-TWO ОБЪЕДИНИТСЯ С UBISOFT?


Эксперты полагают: к концу года разойдется 12–15 миллионов GTA4.

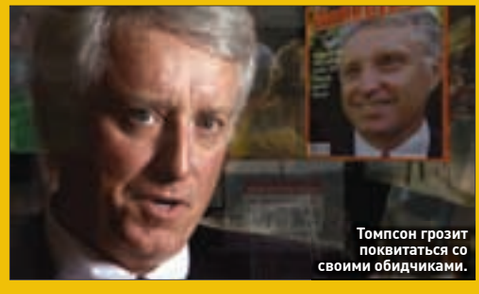

Зельник готов продать Take-Two, но за приличные деньги.

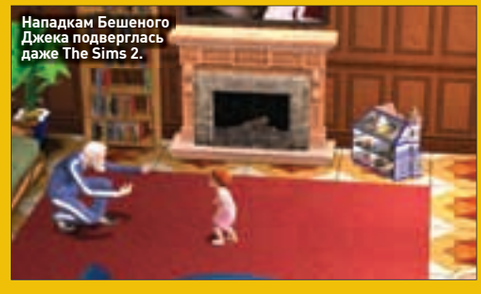
Компания Electronic Arts напоминает избалованного ребенка. Чего хочет «деточка»? «Деточка» хочет Take-Two Interactive. И несмотря на явное нежелание издателя Grand Theft Auto 4 продаваться по предложенной цене (около 2.1 миллиарда долларов), юный «электроник» не хочет признавать: эту игрушку ему не заполучить. По крайней мере не за 25 долларов 74 цента за акцию. В Take-Two справедливо считают, что компания стоит дороже. Однако EA в очередной раз (кажется, уже в четвертый) продлила срок действия своего «супервыгодного» предложения.

Тем временем стали известны финансовые результаты Take-Two за второй квартал финансового года, который завершился спустя день после начала продаж Grand Theft Auto 4. За сутки игра разошлась тиражом 3.6 миллиона экземпляров, и издательство окончило квартал с прибылью под 100 миллионов баксов.

Сообщая о финансовых успехах, глава Take-Two Штраус Зельник (Strauss Zelnick) рассказал, что издательство ведет переговоры о своей продаже с несколькими компаниями. Аналитики всерьез предполагают, что Take-Two может объединиться с французским издательством Ubisoft. Боссы последнего пока не комментируют слухи. В принципе, слияние возможно. Но вот какой нюанс – 20 процентов акций Ubisoft уже принадлежит Electronic Arts...

ДЖЕК ТОМПСОН ПРЕДСТАЛ ПЕРЕД СУДОМ


Томпсон грозит поквитаться со своими обидчиками.


Нападкам Бешеного Джека подверглась даже The Sims 2.

Известный игроненавистник Джек Томпсон (Jack Thompson) довыступался. Юрист предстал перед судом. Причем засудить его хотят его собственные коллеги.

Напомним, вот уже много лет Джек Томпсон обвиняет игровую индустрию во всех смертных грехах. Особой нелюбовью пользуется серия Grand Theft Auto, которую юрист называет «тренажером убийцы». Досталось и другим играм, включая безобидную The Sims 2 – в ней Джек отыскал элементы педофилии.

Сейчас «спаситель детей» обвинен в многочисленных нарушениях закона и несоблюдении этических норм. Флоридская коллегия адвокатов требует запретить Томпсону в течение 10 лет заниматься юридической деятельностью. Судья признал Джека виновным в 27 серьезных нарушениях, включая незаконную юридическую практику, лжесвидетельствование и унижение чести и достоинства других адвокатов. Томпсон ведет себя как обычно: уверяет, что обвинения против него сфабрикованы (в том числе юридической фирмой, представляющей интересы издательства Take-Two) и все его гонители будут линчеваны, когда дело доберется до Верховного суда. Что ж, ждем вердикта.

ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ
PSP
PlayStation Portable
SECRET AGENT CLANK
ОН УМЕН И ГАЛАНТЕН
ОН ЗНАЕТ ТОЛК В ВИНАХ И СПОРТИВНЫХ МАШИНАХ
ЖЕНЩИНЫ МЕЧТАЮТ ОКАЗАТЬСЯ В ЕГО ОБЪЯТИЯХ
(ЕГО ФОТОГРАФИЯ - СПРАВА)
КОГДА РЭТЧЕТ ОКАЗЫВАЕТСЯ ЗА РЕШЕТКОЙ ПО ПОДЛОЖНОМУ ОБВИНЕНИЮ, НАСТУПАЕТ ОЧЕРЕДЬ КЛАНКА ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ СВОИ СПОСОБНОСТИ. СЕРИАЛ О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ РЭТЧЕТА И КЛАНКА ВОЗВРАЩАЕТСЯ - НА ЭТОТ РАЗ ГЕРОИ ОКАЗЫВАЮТСЯ В ЦЕНТРЕ ШПИОНСКОГО ЗАГОВОРА. С ПОМОЩЬЮ ЦЕЛОГО АРЕСНАЛА НЕВЕРОЯТНОГО ОРУЖИЯ И ГЭДЖЕТОВ, ДОСТОЙНЫХ НАСТОЯЩЕГО СЕКРЕТНОГО АГЕНТА, КЛАНК СМОЖЕТ СПАСТИ ЖИЗНЬ СВОЕГО ДРУГА!
7+

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Эшли Ченг, продюсер Fallout 3

Ну вот, анонсирована Diablo 3. Выглядит здорово. Но, честно сказать, я разочарован тем, что компания Blizzard настолько консервативно подошла к дизайну Diablo 3 и StarCraft 2. Впрочем, не сомневаюсь, что обе игры будут невероятно хороши и увлекательны.
Никто не делает игры лучше Blizzard. Я знаю, что Blizzard работает над еще одной онлайновой игрой.
Надеюсь, это World of StarCraft.

Талант Болла оценили!

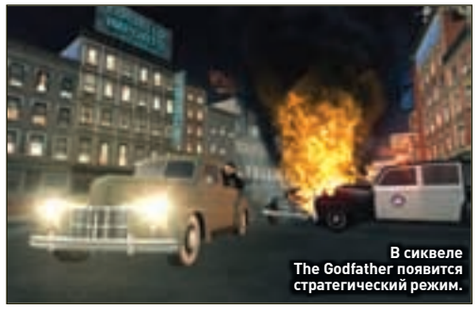
Человек-феномен Уве Болл (Uwe Boll) наконец-то удостоился награды. Да еще какой – «Лучший режиссер»! Эпохальное событие случилось на кинофестивале Hoboken International Film Festival, который ежегодно проходит в США в небольшом городе Хобокен. Фильм Postal победил такие «шедевры», как «В глазах киллера» и «Возвращение хищника». За победу Болл получил 500 долларов награды. Мэр Хобокена категорически отказался посетить бесплатный показа фильма, а 200 зрителей покинули зал прямо во время сеанса.

ФАКТ

4 из 5

игроков
не возражают против внутриигровой рекламы (согласно опросу Nielsen Games)

СТРАСТИ ВОКРУГ КРЕСТНОГО ОТЦА



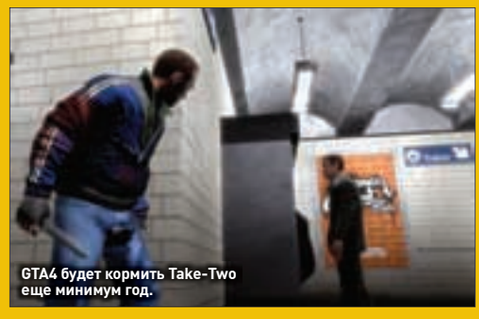
В сиквеле The Godfather появится стратегический режим.

Paramount задолжала наследникам Марио Пьюзо?

Сын знаменитого писателя Марио Пьюзо (Mario Puzo), сочинившего роман «Крестный отец», подал в суд на кинокомпанию Paramount Pictures. Наследник Энтони Пьюзо (Anthony Puzo) жалуется, что не получил ни цента с доходов экшена The Godfather. Тем самым якобы нарушен договор, подписанный киношниками с Марио в 1992 году. Писателю были обещаны значительные отчисления со всех аудиовидеопродуктов по мотивам культовой гангстерской кинотрилогии «Крестный отец». Марио умер в 1999 году, но наследники не теряют бдительности. Энтони Пьюзо обратился в лос-анджелесский суд и требует с Paramount по меньшей мере миллион долларов компенсации.

Тем временем американское издательство Electronic Arts вовсю трудится над The Godfather 2. Исполнительный директор компании Джон Ричитьелло (John Riccitiello), выступая на собрании инвесторов в Чикаго, заявил, что сиквел будет гораздо лучше оригинала. Отличительная черта новой игры – в нее можно играть, бегая и разъезжая по улицам в стиле Grand Theft Auto, а можно руководить делами преступного клана, следя за всем происходящим сверху, словно в RTS. Каким будет стратегический режим в The Godfather 2, мы узнаем осенью, когда игру официально анонсируют. Сразу после этого Энтони Пьюзо, наверное, снова побежит в суд.

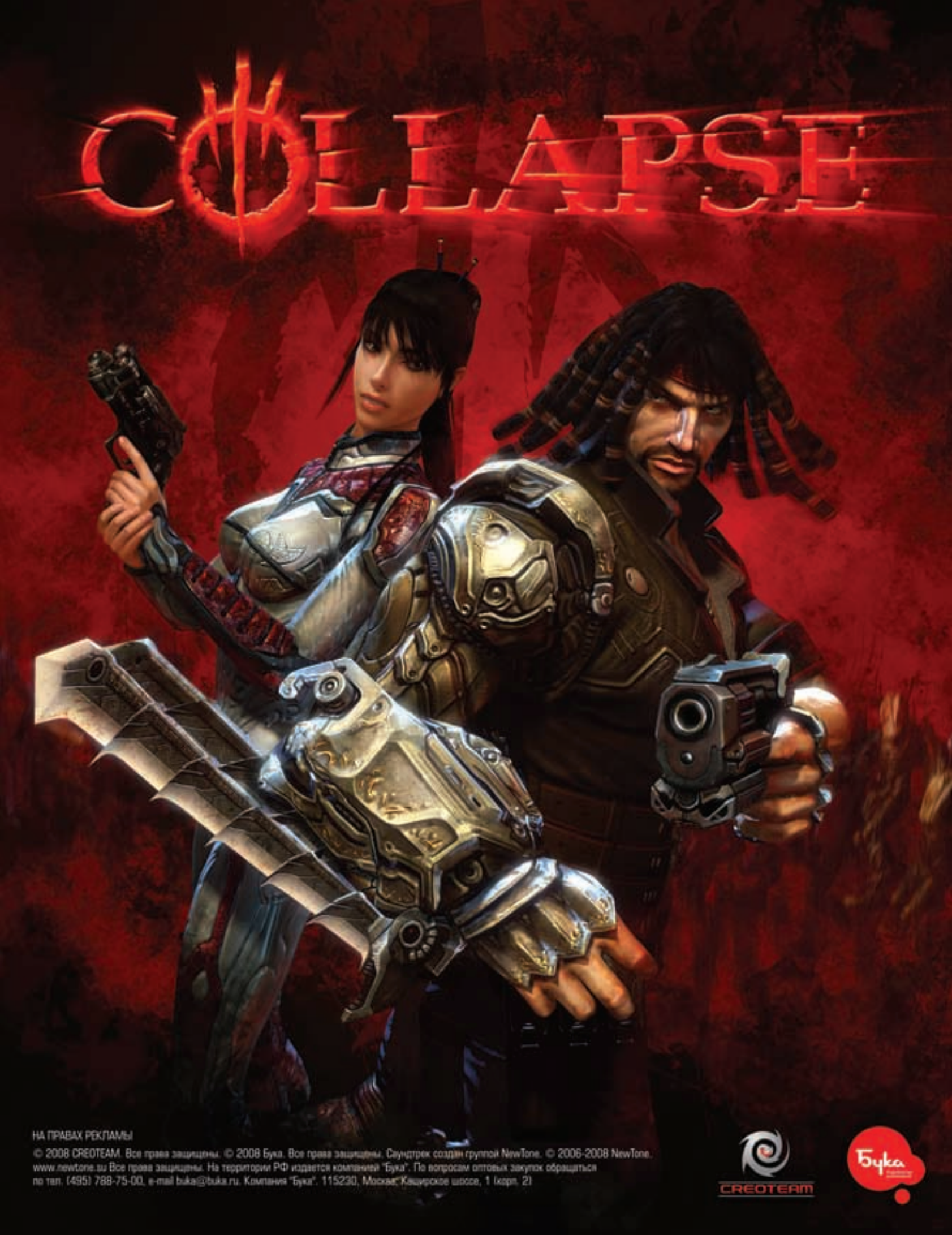
TAKE-TWO СТАВИТ НА GTA И BIOSHOCK



GTA4 будет кормить Take-Two еще минимум год.

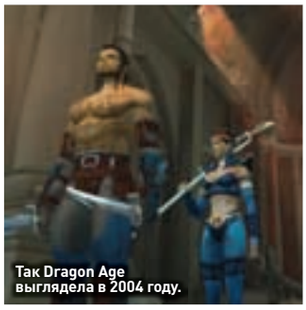
Нас ждут еще два сиквела BioShock и один фильм.

Дела издательства Take-Two Interactive пошли на лад. Компания долго несла убытки и не вылезала из судов (всему виной – спрятанная эротическая мини-игра в Grand Theft Auto: San Andreas). К счастью, обе эти напасти уже в прошлом. Если помнишь, Take-Two пообещала выплатить 35 баксов всем, кто купил San Andreas и был возмущен, когда прогремел скандал вокруг «Горячего кофе». Так вот, лишь 2676 американцев обратились за компенсацией.
Что касается текущего положения дел, то в течение полугода Take-Two планирует получить порядка 700 миллионов долларов прибыли. Благодарить стоит, конечно же, Grand Theft Auto 4. Игра уже разошлась по свету тиражом 8.5 миллиона копий, а всего в магазины отгружено свыше 11 миллионов экземпляров. В конце этого или начале следующего года выйдет первое дополнение для GTA4, и Take-Two надеется на очередной денежный дождь. Ну а потом эстафету подхватит BioShock – уже объявлено о двух сиквелах. Третья часть выйдет одновременно с «биошокирующим» фильмом, который снимет режиссер «Пиратов Карибского моря» Гор Вербински (Gore Verbinski).

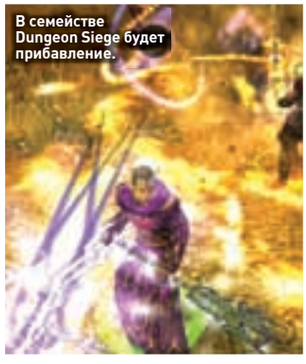


НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2008 CREOTEAM. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. Саундтрек создан группой NewTone. © 2006-2008 NewTone. www.newtone.su Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)


Так Dragon Age выглядела в 2004 году.

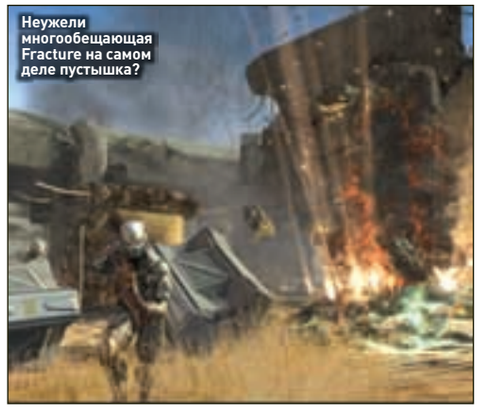
Глава издательства Electronic Arts Джон Ричитьелло (John Riccitiello) публично подтвердил, что фэнтезийная ролевая игра Dragon Age появится в продаже не позднее 31 марта 2009 года. Об этом проекте канадской компании BioWare мы впервые услышали еще в 2004 году. Наконец-то разработка близка к завершению. Это первая с 2002 года ролевка BioWare, в основе которой лежит западная мифология. Предыдущей была блистательная Neverwinter Nights. Параллельно BioWare создает три или даже четыре проекта, включая Mass Effect 2, неназванную онлайновую RPG и консольную игру про ежика Соника.


В семействе Dungeon Siege будет прибавление.

Глава студии Gas Powered Games Крис Тейлор (Chris Taylor) впервые заикнулся о Dungeon Siege 3. Он с нетерпением ждет, когда закипит работа над третьей частью action/RPG-серии, но сначала завершит текущие проекты: Space Siege и Demigod. По словам Тейлора, Dungeon Siege 3 будет многим похожа на предыдущие части, однако геймплей планируется упростить. В частности, вместо целой партии героев игрок будет управлять лишь одним персонажем. Иначе, дескать, слишком много мороки. Напомним, с весны 2006 года издательские права на Dungeon Siege принадлежат компании Take-Two Interactive.

ИНДИАНА ДЖОНС В БЕДЕ

А кто будет доделывать новую игру об Индиане Джонсе?


Неужели многообещающая Fracture на самом деле пустышка?

LucasArts пережила очередную реорганизацию, завершившуюся увольнением более чем 100 сотрудников. Судьба компании, вот уже много лет потчующей нас похлебкой из Чубакки, сейчас не определена. И хотя руководство LucasArts утверждает, будто бы все в порядке, развеять сомнения не так-то просто. Компанию покинули не только тестеры и рядовые сотрудники, но также вице-президент по разработке и продюсер LEGO Indiana Jones. Поговаривают, сокращения привели к тому, что LucasArts не хватает рабочих рук. Непонятно, кто будет доделывать текущие проекты: многопользовательский шутер Star Wars: Battlefront 3, экшен с Индианой Джонсом в главной роли и Star Wars: Knights of the Old Republic 3 (уволенные рассказывают, что эта ролевка, создаваемая совместно с BioWare, на самом деле – MMORPG!). Да, и не забудьте о разрекламированном экшене Fracture! По словам сотрудников, отправленных на биржу труда, игра – «полный мусор».

Руководство LucasArts подтвердило факт сокращения, но не стало называть точных цифр. Также опровергнута информация о том, что компания вскоре перестанет делать игры сама, а начнет раздавать лицензии сторонним студиям. Увольнения никак не скажутся на дате релиза экшенов Star Wars: The Force Unleashed и Fracture – оба выходят осенью.

ПОКЛОННИКИ SPORE ХУЛИГАНЯТ

Готовь деньги – Spore нельзя пропустить!

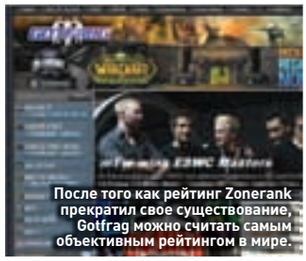
На форумах шутят, что саму игру можно не выпускать – самое интересное мы уже видели.

В середине июня компания Electronic Arts выпустила Spore Creature Creator, редактор существ для грядущего симулятора эволюции Spore. Интерес к новой игре Уилла Райта (Will Wright) просто потрясающий, и фэны The Sims и SimCity охотно скачивали демку SCS или платили 10 баксов за полную версию. За первые сутки с момента премьеры редактора было создано 250 тысяч существ любых форм. За неделю – больше миллиона. Все их можно увидеть в разделе Sporepedia на сайте www.Spore.com. Разработчики из студии Maxis говорят, что геймеры выкладывали по 120 существ каждую минуту, а в пиковые моменты поток зверюшек достигал тысячи в секунду! Правда, некоторые решили похулиганить и с помощью Spore Creature Creator наплодили ходячих фаллосов. Таких зверят поганой метлой гонят из Sporepedia, а шутников предупредили: будете и дальше озорничать – забаним.

До премьеры Spore остаются считаные дни. 5 сентября игра появится в магазинах Европы. Системные требования Spore скромны: процессор 2GHz, 512 мегабайтов оперативки и 128-мегабайтная видеокарта.

Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.,
от руководителя экспедиции №32/25в
Тихонова М.А.
УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
после разговора с профессором Лебедевым,
остается: Выброс произойдёт 31 августа.
мобилизация всех наших постов по Зоне.
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
ЧИСТОЕ НЕБО
www.stalker-game.com
GSC GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ


После того как рейтинг Zonerank прекратил свое существование, Gotfrag можно считать самым объективным рейтингом в мире.

РЕЙТИНГ GOTFTRAG И VIRTUS.PRO

Отечественная команда Virtus.pro наконец-то засветилась среди лучших команд мира по рейтингу сайта www.gotfrag.com. По мнению специалистов, «виртуса» заслуживают одиннадцатой позиции в мире и восьмой в Европе в дисциплине Counter-Strike. А лидером рейтинга стала пятерка из Польши Meet Your Makers, которая ранее выступала под тегом Pentagramm. Второе место досталось бойцам команды Mortal Team Work из Дании, третье – шведам из Fnatic. Но если первые после победы на ESWC 2008 грозятся в следующий раз взобраться на самую вершину рейтинга, то у Fnatic дела идут не так хорошо и громких побед у нее уже давненько не было.

В турнире принимала участие и титулованная команда Made In Brazil, однако подготовилась она к турниру плохо и быстро вылетела.

WCG PAN AMERICAN 2008

В то время как по всей России уже проходят отборочные игры к крупнейшему турниру года World Cyber Games Russia, заокеанские мастера клавиатуры и мышки участвуют еще в одном турнире, проходящем под эгидой WCG, – WCG Pan American 2008. Этот турнир по сути является американским аналогом европейского Samsung Euro Championship. Турнирных дисциплин было всего две: Counter-Strike 1.6 5x5 и Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1. Чемпионами по «контре» стала американская пятерка Evil Geniuses, а среди игроков в Warcraft 3 сильнейшим оказался Sonike. За свои заслуги спортсмены получили 2500 и 700 долларов соответственно.

ESWC 2008 ЗАВЕРШЕН!

Завершился один из самых крупных турниров по компьютерным видам спорта – Electronic Sports World Cup 2008. ESWC уже давно наравне с World Cyber Games считается престижнейшим соревнованием, победу в котором можно сравнить с победой в кубке UEFA в футболе. Основными турнирными дисциплинами этого года стали Counter-Strike 1.6 5x5 среди мужчин, Counter-Strike 1.6 5x5 среди женщин, Quake 3 Arena 1x1 и Warcraft 3: The Frozen Throne.

Центральным событием ESWC 2008, как водится, стала мужская «контра», в которой победителями стали датчане из клана mTw. Они лихо расправились в финальной схватке с одной из самых титулованных команд в мире – Fnatic. Счет – 16:6 на de_dust2. Третье место досталось немцам из Mousesports.

Не менее интересные баталии разгорелись в женском CS. До начала турнира все предсказывали победу девушкам из SK-Gaming, однако не тут-то было! В финальном поединке SK не смогла сдержать натиск шведских мастериц из Les Seules. Третье место досталось француженкам из Emulate, о чем мы все очень сожалеем – ведь в матче за третье место они обыграли россиянок из forZe со счетом 16:5.

В турнире по Quake 3 Arena безоговорочным победителем стал белорус Cypher, который разметал всех соперников, казалось бы, совсем этого не заметив. Даже финальный поединок против многоопытного шведа Fox он выиграл всухую – со счетом 2:0 по картам! Бронзовым призером турнира стал поляк Av3k, который победил в стыковочном матче Jibo.

Результаты соревнований по Warcraft 3 трудно назвать неожиданными, однако от этого финальные матчи не стали менее интересными! В матче за золото схлестнулись лучшие представители корейской и китайской стратегических школ – Moon и Sky. Эти два игрока давно уже наводят ужас на весь мир, и вот очередная их дуэль закончилась победой корейца со счетом 2:1 по картам. Бронзовая медаль досталась европейскому стратегу – французу Tod.

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC 2008

Counter-Strike 1.6 5x5, мужчины
1-е место – mTw (Дания);
2-е место – Fnatic (Швеция);
3-е место – Mousesports (Германия);
4-е место – Roccat (Финляндия).

Counter-Strike 1.6 5x5, женщины
1-е место – Les Seules (Швеция);
2-е место – SK-Gaming (США);
3-е место – Emulate (Франция);
4-е место – forZe (Россия).

Quake 3 Arena
1-е место – Cypher (Белоруссия);
2-е место – Fox (Швеция);
3-е место – Av3k (Польша);
4-е место – Jibo (Китай).

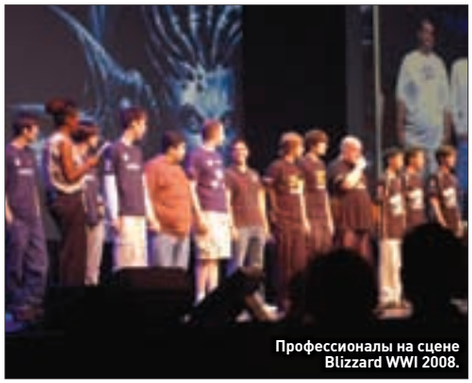
Warcraft 3: The Frozen Throne
1-е место – Moon (Корея);
2-е место – Sky (Китай);
3-е место – Tod (Франция);
4-е место – Who (Корея).

Cypher с кубком победителя в руках.

Датчане из mTw были сильнее всех в Counter-Strike.

Девушки из Les Seules не только умелые игроки в Counter-Strike, но и просто красавицы.

ИТОГИ BLIZZARD WORLDWIDE INVITATIONAL


Профессионалы на сцене Blizzard WWI 2008.

В Париже завершился турнир Blizzard Worldwide Invitational. Как видно из названия, данное мероприятие проходит под покровительством самой великой Blizzard. А это значит, что и состав участников турниров по Warcraft и StarCraft будет более чем представительным, и призовой фонд – солидным, и без сюрпризов не обойдется. Так все и получилось – на чемпионат приехали самые именитые игроки со всего мира, призовой фонд двух дисциплин – 37 тысяч долларов, а в рамках мероприятия всему миру рассказали о грядущем хите Diablo 3. Что ж, Blizzard верна своим традициям!

В номинации Warcraft 3: The Frozen Throne первенствовал кореец Moon, что, впрочем, никого не удивило. Зато поразило бледное выступление основного конкурента Moon китайца Sky, который еле-еле добрался до четвертого места в турнире.
Серебро взял еще один корейский стратег – Lyn, бронзовую медаль завоевал голландец Grubby, который несколько разбавил гегемонию азиатских стратегов.
Среди любителей StarCraft равных, конечно же, не было корейским прогеймерам. Они попросту оккупировали подиум и не оставили никому ни единого шанса. Лучшим из лучших стал Khan. Stork, второе место завоевал Hero.Sea, бронза досталась Savior.

РЕЗУЛЬТАТЫ BLIZZARD WWI 2008
Warcraft 3: The Frozen Throne
1-е место – Moon (Корея), $11 000;
2-е место – Lyn (Корея), $5000;
3-е место – Grubby (Голландия), $2500;
4-е место – Sky (Китай).

StarCraft: Brood War
1-е место – Stork (Корея), $11 000;
2-е место – Sea (Корея), $5000;
3-е место – Savior (Корея), $2500;
4-е место – Kal (Корея).

750 000 ДОЛЛАРОВ ПРИЗОВЫХ НА EXTREME MASTERS 3

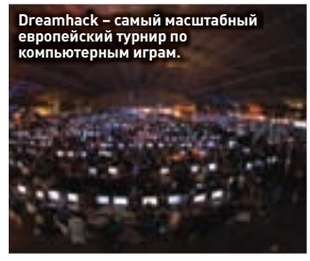
Директор ESL Ральф Райхерт в своем интервью SK-Gaming заявил, что лигу интересуют самые популярные игры и World of Warcraft – одна из лучших MMORPG в мире.

Победителями прошлого сезона Extreme Masters была команда Mousesports.

На официальном сайте крупнейшей в Европе интернет-лиги ESL появился анонс третьего сезона элитного турнира для профессионалов под названием Extreme Masters 3. В этой новости не было бы ничего необычного, если бы не два «но»: во-первых, призовой фонд третьего сезона составляет целых 750 тысяч долларов, во-вторых, одной из двух официальных турнирных дисциплин соревнований помимо Counter-Strike 1.6 5x5 стала World of Warcraft 3x3! Подобного в истории киберспорта пока еще не было – чтобы организаторы турнира вкладывали такие денежные средства в турнир по MMORPG. Хотя ход мысли организаторов понятен – сейчас число подписчиков World of Warcraft по всему миру перевалило за 11 миллионов человек, и все они любят соревноваться.
Система проведения турнира проста – сначала будут проведены региональные отборочные на всех трех континентах, а затем лучшие из лучших встретятся на выставке CeBIT 2009 для того, чтобы выяснить, кто же наиболее достоин носить звание чемпиона и больше других алчет получить многотысячный денежный приз.

Представители World Cyber Games в качестве подтверждения рекорда получили специальную грамоту.

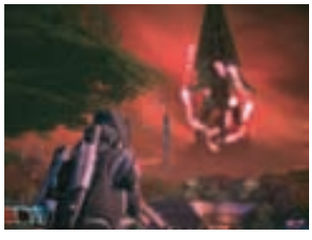
WCG В КНИГЕ РЕКОРДОВ ГИННЕССА
World Cyber Games попал в Книгу рекордов Гиннесса как самый масштабный в мире турнир по компьютерным видам спорта. На самом деле WCG уже давно борется с самим собой: предыдущий рекорд в этой номинации также принадлежал WCG и был зафиксирован еще в 2006 году, когда в отборочных турах WCG по всему миру приняли участие 1.3 миллиона человек. Теперь же эта цифра поднялась на новую высоту – согласно исследованиям, в 2007 году участников всемирного марафона World Cyber Games было уже 1.5 миллиона человек! Этот рекорд отмечен и в геймерском варианте Книги рекордов Гиннесса.


Dreamhack – самый масштабный европейский турнир по компьютерным играм.

ИТОГИ DREAMHACK 2008
Завершился турнир по Counter-Strike 1.6 5x5, прошедший в рамках самого масштабного в Европе чемпионата по компьютерным видам спорта под названием Dreamhack 2008, а точнее, его летнего сезона. Принять участие в этом мероприятии изъявили почти все европейские гранды: шведы из SK-Gaming и Fnatic, немцы из Alternate, финны из Roccat, поляки из Meet Your Makers, а также датчане из Sprirt of Amiga, Mortal Team Work и Excello. В итоге первенствовали поляки из MYM. В финальном матче они не без труда одолели Roccat со счетом 2:0 по картам. Матч за третье место не играл, однако команды, которые могли бы в нем участвовать, известны – это SK-Gaming и mTw. Отечественные профессионалы турнир проигнорировали.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/июнь 2008 года



Название игры	Издатель
8–14 июня	
1. Age of Conan: Hyborian Adventures	**SCi Entertainment**
2. Mass Effect	**Electronic Arts**
3. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	**LucasArts**
4. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
5. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. BioShock	Take-Two Interactive
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
15–21 июня	
1. Spore Creature Creator	**Electronic Arts**
2. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
3. Age of Conan: Hyborian Adventures	**SCi Entertainment**
4. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
8. The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts
9. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
10. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts

Лидеры продаж в Великобритании/июнь 2008 года

15–21 июня	
1. Football Manager 2008	**Sega**
2. Age of Conan: Hyborian Adventures	**Eidos**
3. Sins of a Solar Empire	**Kalypso Media**
4. Mass Effect	Electronic Arts
5. Alone in the Dark	Atari
6. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7. Civilization 4 Complete	2K Games
8. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
9. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts
10. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
22–28 июня	
1. Football Manager 2008	**Sega**
2. Sins of a Solar Empire	**Kalypso Media**
3. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. Civilization 4 Complete	2K Games
8. Mass Effect	Electronic Arts
9. Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos
10. Alone in the Dark	Atari

Начало лета оказалось богатым на новые релизы. Вышла Mass Effect, и все, кто удержался от соблазна и не купил Xbox 360, наконец-то смогли оценить по достоинству эту, без преувеличения, грандиозную игру.

Добралась до магазинов LEGO Indiana Jones: The Original Adventures. Она не так хороша и весела, как LEGO Star Wars, но, поскольку идеально годится для общесемейного отдыха, будет пользоваться спросом еще не один месяц и обеспечит LucasArts приличную кассу. Дальше по списку Alone in the Dark. Ну что тут можно сказать? Игра гениальная (по задумке), и, как многое гениальное, она явно опередила время. Ей бы еще полгодика в разработке: подправить управление, камеру, стрельбу, удобство инвентаря. Но нет, Atari, отчаянно нуждающаяся в деньгах, больше ждать не смогла. В итоге перед нами предстал форменный «человек дождя»: с одной стороны – идиот, с другой – гений. Жаль, очень жаль.

Онлайновая Age of Conan держится бодрячком: разработчики рапортуют о миллионе проданных копий.

Вышла Spore Creature Creator, редактор существ для будущего хита Уилла Райта – Spore. По сути, демоверсия. В магазинах ее продавали по 10 баксов, и американцы, ждущие Spore как второго пришествия мессии, без раздумий доставали кошельки. Представляем, что будет твориться, когда появится сама игра, – похоже, грядет ажиотаж посильнее, чем вокруг выхода The Sims 2.

Ну а англичане, пролетевшие мимо чемпионата Европы по футболу, снова увлеклись Football Manager 2008. Бедняги...

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Август – октябрь 2008 года

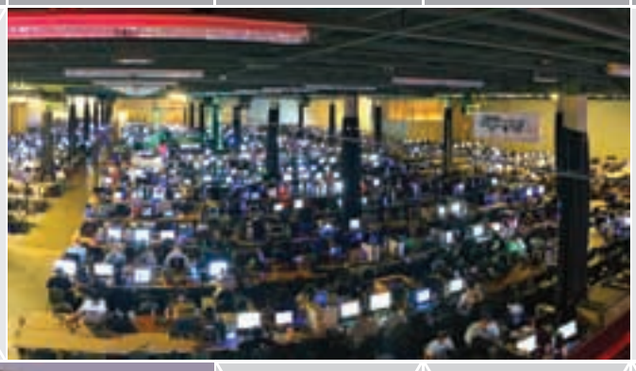
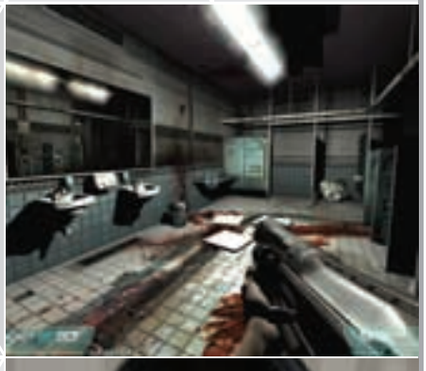
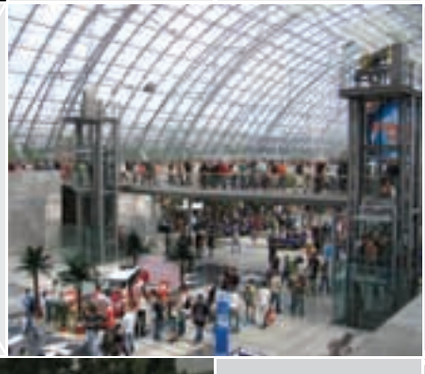
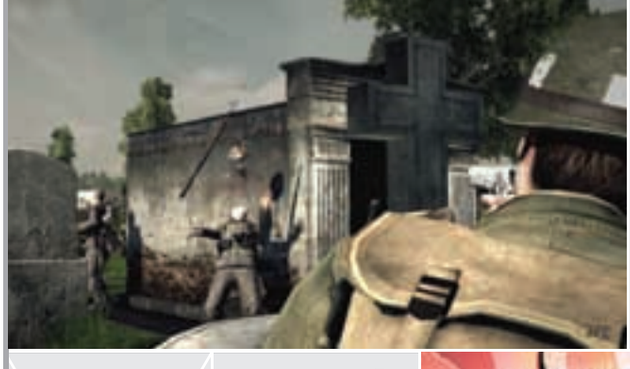
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	Октябрь 2008
Aliens: Colonial Marines	**FPS**	**Октябрь 2008**
American McGee's Grimm	Action/Adventure	Лето 2008
Army Men: Soldiers of Misfortune	Action	30 сентября 2008
BattleForge	Strategy	Октябрь 2008
Bionic Commando	Action	Октябрь 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**26 августа 2008**
Cabela's Legendary Adventures	Simulation	23 сентября 2008
Command & Conquer: Red Alert 3	**Strategy**	**Октябрь 2008**
Crysis Warhead	**FPS**	**Осень 2008**
Dead Space	**FPS**	**Октябрь 2008**
Deer Hunter Tournament	Simulation	Октябрь 2008
Fallout 3	**RPG**	**Осень 2008**
Far Cry 2	**FPS**	**Октябрь 2008**
FIFA Manager 09	Simulation	Октябрь 2008
FIFA 09	**Simulation**	**Октябрь 2008**
Ghostbusters: The Video Game	**Action**	**Октябрь 2008**
Hei$t	Action	1 сентября 2008
Highlander: The Game	Action	Октябрь 2008
Just Cause 2	Action	16 сентября 2008
Legendary	FPS	9 сентября 2008
LEGO Batman: The Videogame	Action	1 сентября 2008
Mata Hari	Adventure	Осень 2008
Mercenaries 2: World in Flames	**Action**	**31 августа 2008**

Название	Жанр	Дата выхода
NHL 09	Simulation	Октябрь 2008
Nikopol: Secrets of the Immortals	Adventure	5 августа 2008
Penumbra: Requiem	Action	27 августа 2008
Prison Tycoon 4: SuperMax	Simulation	29 августа 2008
Pro Evolution Soccer 2009	**Simulation**	**III квартал 2008**
Project Origin	**FPS**	**Октябрь 2008**
Pure	Racing	9 сентября 2008
Rise of the Argonauts	Action/RPG	Осень 2008
Romance of The Three Kingdoms 11	Strategy	9 сентября 2008
Saints Row 2	Action	Октябрь 2008
Shaun White Snowboarding	Simulation	Октябрь 2008
Space Siege	**Action/RPG**	**19 августа 2008**
Spore	**Simulation**	**5 сентября 2008**
Spider-Man: Web of Shadows	Action	Октябрь 2008
The Guild 2 – Venezia	Strategy	23 сентября 2008
The Hardy Boys: The Hidden Theft	Adventure	23 сентября 2008
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	MMORPG	III квартал 2008
The Sims 2: Apartment Life	Simulation	26 августа 2008
The Witcher: Enhanced Edition	RPG	16 сентября 2008
Tiberium	**FPS**	**2 сентября 2008**
Tom Clancy's HAWX	**Simulation**	**23 сентября 2008**
Warhammer Online: Age of Reckoning	**MMORPG**	**23 сентября 2008**
World in Conflict: Soviet Assault	**Strategy**	**Октябрь 2008**

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Август – октябрь 2008 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	III квартал 2008
Collapse	CREOTEAM	Бука	Action	Сентябрь 2008
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	IV квартал 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Moscow Racer	IRS	Акелла	Racing	III квартал 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	29 августа 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	Август 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Сентябрь 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1C	Strategy	Лето 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1C	RPG	III квартал 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	FPS	IV квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	III квартал 2008
В тылу врага 2: Лис пустыни	Best Way	1C	Strategy	2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Искусство войны: Африка 1943	1C	1C	Wargame	Осень 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1C	Strategy	III квартал 2008
Ка-50: Черная акула	Eagle Dynamics	1C	Simulation	III квартал 2008
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	Август 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	III квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1C	Strategy	Осень 2008
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	III квартал 2008
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	Осень 2008
Санитары подземелий 2: В поисках черного квадрата	1C	1C	RPG	Осень 2008
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2008
Симбионт	Targem Games	Бука	Action	IV квартал 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1 **QUAKECON 2008** Преданные фэны игр студии id Software собрались в Далласе, чтобы поиграть и послушать новости. Doom 4 не покажут, а вот шутер Rage – вполне возможно.	2	3 **DOOM 3: КАК ПОСТРОИТЬ ЛЮБОВЬ** В 2004 году вышла Doom 3, один из самых продаваемых шутеров XXI века. Но в отличие от предыдущих частей эта не стала культовой.
		6	7	8		
11 **ХОЗЯИН ОБИТЕЛИ ЗЛА** В 1965 году издал первый крик Синдзи Миками (Shinji Mikami). В будущем этот японец придумает Resident Evil и Devil May Cry. За что ему спасибо.	12			15		
		21 **ДАС ИСТ GAMES CONVENTION** В Лейпциге начинает свою работу крупнейшая в Европе игровая выставка. Ожидается порядка 200 тысяч посетителей.		22	23	24 **METAL GEAR КОДЗИМА** Создатель выдающейся экшен-серии Metal Gear Solid Хидео Кодзима (Hideo Kojima) родился именно в этот день в 1963 году.
25	26 **БРАТЬЯ ПО ШУТЕРУ** Gearbox Software выпускает шутер Brothers in Arms: Hell's Highway. Сами разработчики называют проект не иначе как «лучшая игра о войне».			29 **PAX 2008 В СИЭТЛЕ** Выставка PAX была создана пять лет назад авторами веб-комикса Penny Arcade. В этом году будут все крупные издатели и 40 тысяч посетителей.		31 **НАЕМНИКИ, НЕДОРОГО** Экшен Mercenaries 2: World in Flames, в котором, похоже, взрываются даже камни и трава, прибывает в магазины.

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

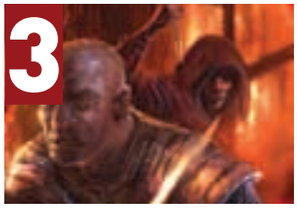
1

Ежегодно поддержание в форме онлайнового шутера America's Army обходится бюджету США в 2.5 миллиона долларов. При этом виртуальный призывной пункт является мощнейшим рекламным инструментом государства. У игры свыше 8 миллионов зарегистрированных пользователей – в 12 раз больше, чем вся американская армия. Причем около 40 процентов новобранцев хотя бы раз играли в America's Army.

2

Канадская студия BioWare была основана тремя врачами. Один из них – Августин Ип (Augustine Yip) – впоследствии посчитал затею бесперспективной и вернулся к медицинской практике. А вот его коллеги Рэй Музика (Ray Muzyka) и Грег Зечук (Greg Zeschuk) не струсили и благодаря ролевкам Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights и Mass Effect прославились на весь мир.

3



Существует менее полудюжины экшенов, которые можно пройти, никого не убивая. Один из них – Thief: The Dark Project. При прохождении «Вора» на экспертном уровне сложности категорически запрещено кого-либо умерщвлять.

4

В онлайновых играх ежедневно осуществляют десятки тысяч сделок. Экономический комитет Конгресса США сообщил, что сейчас серьезно занят вопросом и рано или поздно государство начнет получать налоги из виртуальных миров. Этой же проблемой озаботилось министерство экономики Японии.

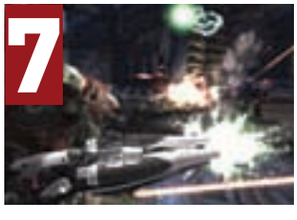
5

Шутер о Гордоне Фримене планировали назвать Quiver («Дрожь»). Но затем переименовали в Half-Life (период полураспада). Имя соответствовало общей теме игры, не было банальным и к тому же имело свой символ – греческую букву лямбда (обозначает постоянную распада в уравнении полураспада).

6

Первым проектом отцов-основателей студии id Software был порт консольного платформера Super Mario Bros. 3. Ребята предложили его компании Nintendo, но та отказалась издавать игру, поскольку PC-рынок ее не интересовал. Пришлось парням навсегда забыть о Марио и взяться за злобные шутеры.

7



Невероятно, но факт: на трех движках, созданных компанией Epic Games, выпущено уже больше 100 хитовых игр. Сегодня порядка 50 (!) проектов, находящихся в разработке, используют Unreal 3 в качестве «мотора».

8

Bethesda Softworks, известная по ролевой серии The Elder Scrolls, начинала в 80-х годах прошлого века как разработчик спортивных игр. В частности, она сделала первую часть Madden NFL. А создатель Total War студия Creative Assembly долгое время клепала симуляторы регби и крикета.

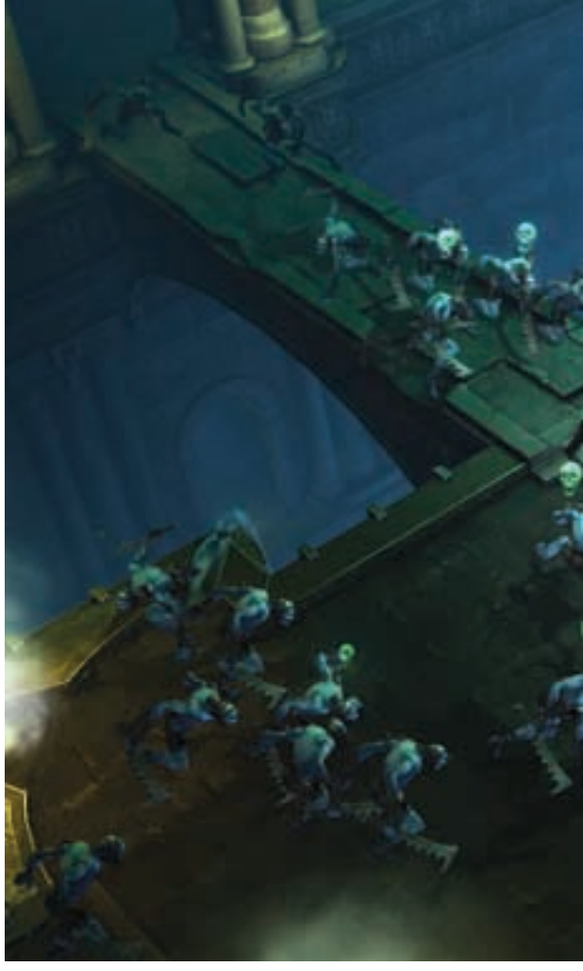
9

Года три назад французская почтовая служба La Poste выпустила набор марок для геймеров. На каждой из 10 марок, входящих в комплект, запечатлен герой популярной игры: Пэк-Мен, Принц Персии, Рэймен, Лара Крофт и др. Комплект марок стоит 2 евро 65 центов.

10

В 90-х годах бытовало мнение, что над играми о супергероях тяготеет проклятие. Студия Hero Games анонсировала Champions, Bullfrog представила публике The Indestructibles, а MicroProse грозилась «сделать» всех своей Agents of Justice. Все три проекта по разным причинам так и не увидели свет.

Еще до официального анонса можно было догадаться, что речь пойдет о Diablo 3 – владыка Ада красовался на эмблеме мероприятия.



DIABLO 3:

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

С BLIZZARD WORLWIDE INVITATIONAL

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

Blizzard уже четвертый раз проводит Worlwide Invitational, гигантское мероприятие для геймеров, нечто вроде отечественного «ИгроМира», только посвященное одной компании. В прошлом году WWI прошла в Сеуле, где тысячи корейских геймеров первыми в мире увидели StarCraft 2, в этом переехала в Париж, в двухэтажный выставочный центр. Главной темой слухов был предстоящий анонс неназываемого проекта. Версий звучало множество: World of Warcraft 2, Warcraft 4, World of StarCraft и даже Lost Vikings 3. Но самым популярным оставался вариант Diablo 3. Когда во время выступления президента компании Майка Морхайма (Mike Morhaime) на сцене появился Мэтт Ульмен (Matt Ulman), композитор первых двух частей, и исполнил несколько аккордов Tristram Theme, после чего начался трейлер, зал взревел от восторга – слухи оказались правдивыми.

Леонард Боярский, до сих пор создававший «серьезные» RPG, полон решимости сделать в Diablo 3 сильную сюжетную часть.

Лучшие StarCraft-игроки мира.

Игровая зона StarCraft 2. В Париж стоило приехать только ради этого.

Настольная игра по World of Warcraft – неплохое развлечение на вечер для компании из нескольких человек.

All hail Megatron! Простите, увлекся. От желающих посидеть на троне Короля-Лича не было отбоя.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ УЖЕ НАХОДИЛАСЬ В РАЗРАБОТКЕ, НО В СВЯЗИ С УХОДОМ КЛЮЧЕВЫХ СОТРУДНИКОВ И ЗАКРЫТИЕМ СТУДИИ BLIZZARD NORTH В 2005 ГОДУ ПРОЕКТ ЗАМОРОЗИЛИ.

На диске ты увидишь первые ролики и запись демонстрационной версии. Пересказывать, что в них происходит, – пустая трата журнальных страниц, поэтому поговорим о том, чего нет в видео.

Легендарная студия славится тем, что не выпустила ни одного неудачного проекта. Достигается это весьма жесткими мерами – не отвечающие высоким стандартам игры отменяются или откладываются до лучших времен, пока не будут полностью переделаны. Самое интересное, что это произошло и с Diablo 3. Третья часть уже находилась в разработке, но в связи с уходом ключевых сотрудников из Blizzard North и последующим закрытием студии в 2005 году проект заморозили. После серьезной кадровой перетряски и переезда остатков команды в головной офис работы возобновились. Таким образом, то, что показали в Париже, начали делать два с половиной года назад.

Большим сюрпризом оказалось то, что должность главного дизайнера по миру (world lead designer) занимает Леонард Боярский (Leonard Boyarsky). Он был одним из основных людей в покойной Black Isle Studios, позднее – руководителем Troika Games, также закрытой; арт-директором Fallout, сценаристом Arcanum и главой разработки Vampire: The Masquerade – Bloodlines – игр не очень успешных коммерчески, но навсегда вошедших в историю RPG благодаря великолепным диалогам и нелинейным сюжетам.

Тем не менее в 2005 году Леонид Боярский пришел в Blizzard, чтобы работать над продолжением сериала с множеством достоинств, но со сценарием, набросанным легкими штрихами. Как-то так повелось – и первая Diablo не в последнюю очередь тому виной, – что сюжет в action/RPG считается вещью необязательной. Ну вылезло снова Древнее зло (тм), ему надо надавать по рогам и почивать на лаврах и груде эпических трофеев.

В Париже мы пообщались с Леонардом, который считает, что это большая ошибка. Если всерьез взяться за изучение истории Sanctuary (так называется мир Diablo), откроется целая фэнтезийная вселенная, причем достаточно необычная и мрачная: извечное противостояние демонов и ангелов, в котором люди всего лишь пешки. На русском эту эпопею (свыше 100 килобайт текста!) можно прочитать на сайте www.crpg.ru в разделе «Антологии». Более того, по мотивам игры издано уже восемь романов – многие «полноценные» ролевки не имеют и одного литературного дополнения.

Всем желающим приглашенный мастер наносил временные татуировки соответствующей тематики.

«Логика очень простая: мы берем отличную игру и дополняем ее проработанным сюжетом и запоминающимися героями, – говорит Боярский. – Как она от этого может стать хуже?» Blizzard уже удалось подобное в StarCraft и Warcraft 3, хотя в стратегическом жанре внимание к судьбам отдельных юнитов еще менее уместно. В Diablo 3 у нас всего один герой, и прохождение за каждый из классов будет различаться не только способами изничтожения монстров.

Взять хотя бы отношение NPC к персонажу. Мы давно привыкли к игровым условностям, но ведь в самом деле это выглядит очень странно, когда с бритым наголо качком-варваром и увешанным перьями шаманом разговаривают одинаково. Последний для жителей Sanctuary вообще экзотика – обитатели джунглей редко появляются в цивилизованных местах, и не удивительно, что сперва селяне шарахаются в сторону. Герои происходят из разных областей мира, у каждого своя предыстория и свои движущие мотивы. Кто-то сражается со злом ради денег, кто-то – ради защиты слабых (аналог паладина наверняка еще анонсируют). Диалоги написаны отдельно для каждого класса и полностью озвучены, что придает характерам дополнительную глубину. Не то чтобы у каждого свой сюжет, но отличаться в мелочах прохождение будет значительно.

Много внимания уделяется и проработке самого Sanctuary. Каждая деревушка или город – не просто пункт сдачи металлолома и аптека с зельями. Архитектура, одежда горожан, местные порядки тщательно сверяются с игровой энциклопедией, изучаются похожие по жизненному укладу реальные мировые культуры. На первый взгляд подобные детали незаметны, но именно из них складывается общее ощущение правдоподобности. Ты начинаешь верить происходящему и воспринимать события более серьезно, а не только как передышку между рубиловом.

Конечно, никто не собирается делать новую Planescape: Torment, ведь Diablo 3 в первую очередь экшен. Например, вначале можно выбрать только пол и класс персонажа, без каких-либо дополнительных настроек, чтобы побыстрее заняться шинковкой зомби. Для управления достаточно мышки, а выпадающее из врагов золото подбирается автоматически. Хотя на пресс-конференции после анонса Blizzard в своей обычной манере ушла от прямого ответа и сравнения с конкурентами, понятно, что команда изучала многочисленные подражания, появившиеся после выхода Lord of Destruction.

РАЗВЕДКА БОЕМ

Чтобы купить что-то в Blizzard Shop, нужно было отстоять немаленькую очередь.

Фотография из тех времен, когда студия называлась Silicon & Synapse (с 1991 по 1994 год).

Музей Blizzard. Обложки самых первых игр студии.

Никто не сумел добиться похожего успеха, но это не значит, что грамотные улучшения классической схемы из Sacred, Dungeon Siege и Titan Quest проигнорируют. В конце концов, собирать хорошие (но никак не новые) идеи и делать из них идеальный сплав – конек студии. Как выразились на одном из фанатских форумов, наконец-то появится настоящий «Diablo 2 – киллер» от его же создателей.

Многие вопросы пока никак не комментируют – сколько будет уровней персонажа (наверное, 99), какие классы (видимо, пять), можно ли сохраняться где угодно, или только в городах (кажется, игра запоминает статус героя, а вот начинать придется в поселении), как именно устроен новый Battle.net, и многое-многое другое. «Пока еще рано об этом говорить», «Мы пока не решили», «Будет объявлено дополнительно». Дата выхода традиционно «как сделаем», открытое тестирование – весьма вероятно. Ну да ничего, StarCraft 2 ждали 10 лет, а тут прямо неслыханная щедрость – новый анонс ровно через год. Можешь не сомневаться, к этой теме мы вернемся еще не раз и не два, а напоследок – немного о самом мероприятии.

Worlwide Invitational открыта для всех желающих – достаточно купить билет на официальном сайте за 70 евро. За столь скромную сумму (не считая, конечно, стоимости поездки в Париж и проживания) поклонник «Метелицы» мог поиграть в последние версии StarCraft 2 и Wrath of the Lich King, увидеть музей имени студии, поучаствовать в карточных турнирах, конкурсе фан-арта и косплея, получить автограф разработчиков и известных киберспортсменов, послушать выступающих на круглых столах, посвященных разным аспектам Diablo 3 и других проектов, и побывать на концерте игровой музыки.

Также в Париже прошли финалы чемпионатов по StarCraft, Warcraft 3 и PvP-аренам World of Warcraft – лучшие кланы из разных стран мира участвовали в отборочных турнирах, чтобы заслужить честь выступать на Worlwide Invitational. Матчи транслировались на отдельных сценах и сопровождались профессиональными комментариями. Во всех трех дисциплинах вполне предсказуемо победили корейцы.

А еще каждый уважающий себя фанат мог посетить работающий на двух этажах сразу Blizzard Shop – магазин с огромным выбором сувенирной продукции. Фигурки, карточные наборы, настольные игры, кепки, футболки, постеры, значки с изображениями баффов из WoW… Некоторые особо популярные товары были распроданы в первый же день. Вообще, когда видишь сотни людей, внимательно смотрящих на огромный экран, на котором показывают ролики из всех прошлых проектов студии, или радостно фотографирующихся с моделями в костюмах эльфов, понимаешь, откуда берется столь горячая народная любовь к Blizzard – эта компания в первую очередь думает об игроках и делает все для их развлечения. Все закрытые выставки только для прессы не дадут и десятой доли того эффекта, который окажут рассказы вернувшегося с WWI фаната: ведь искренний восторг очевидца внушает гораздо больше доверия, чем хвалебные статьи в журналах. **PG**

WORLWIDE INVITATIONAL ОТКРЫТА ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ – ДОСТАТОЧНО КУПИТЬ БИЛЕТ НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ ЗА 70 ЕВРО.

Представляем геймерский корпус **Antec NINE HUNDRED.** С такими его особенностями, как гигантский 200мм вентилятор и девять вентилируемых дисковых отсеков, вы будете иметь явное преимущество перед вашими соперниками в любой виртуальной баталии. Чтобы получить дополнительную информацию о корпусе Antec Nine Hundred, посетите сайт **www.antec.com**

Дистрибьютор Antec в России
KARIN
+7(495)956-11-58
www.karin.ru

Antec
Believe it.

Реклама

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

FALLOUT 3:
Презентация в Париже

В чем Bethesda Softworks не откажешь, так это в умении нагнетать ажиотаж: о третьей и четвертой частях The Elder Scrolls можно сказать многое, и далеко не все – лицеприятное, но рекламные кампании отличались размахом и, так сказать, плотностью охвата. Интервью и превью на каждом мало-мальски значимом сайте, шумиха по поводу любого нового опубликованного скриншота и бурные обсуждения по совсем уж пустячным поводам: ах, капитан Пикард озвучит императора.

Первый показ Fallout 3 на прошлогодней E3 вызвал не меньшие информационные волны: многочисленные статьи, обложки журналов и… яростное неприятие фанатов. Впервые после окончания затянувшейся агонии Interplay и закрытия Black Isle отчаявшиеся поклонники нашли, куда выплеснуть накопившуюся злость и негодование. Вид от первого лица? Бои в реальном времени? Создание персонажа через выбор реплик в диалогах? Что это еще за Oblivion с супермутантами? Разъяренные посты на форумах напоминали претензии любителя греческой мифологии к фильму «Троя». Или толкиениста старой закалки – к трилогии Питера Джексона. И в общем-то имели под собой ровно столько же оснований. Да, сегодня большинство подростков считают, что Леголас прыгал у муммаков на голове и катался на щите, как на сноуборде, но посмотрим правде в глаза: чтобы отбить многомиллионный бюджет, «Властелина колец» можно было экранизировать только так.

Недавно в Париже, сразу после Ubidays, мы пообщались с Питом Хайнсом (Pete Hines), вице-президентом Bethesda по

РАЗВЕДКА БОЕМ

маркетингу, который прекрасно все это понимает. Его усилия по возрождению потраченного молью сериала The Elder Scrolls – отличный пример. Daggerfall, безусловно, классика жанра, но вместе с тем – несбалансированная, забагованная и слишком сложная игра. А о Redguard и Battlespire вспомнят сейчас разве что знатоки. Но это не помешало Morrowind стать одной из лучших RPG на Xbox и обзавестись тысячами любительских дополнений и модов – уже в версии для PC.

Обе части Fallout, несмотря на культовый статус, не поставили рекордов по продажам, а дальнейшее развитие сериала и вовсе зашло в тупик. Больше стратегическая, чем ролевая, Tactics и консольный экшен Brotherhood of Steel получились не то чтобы совсем дрянными. Но – выпущенными непонятно для кого: фанаты негодовали, а остальные покупатели в силу незнакомства с первоисточником прошли мимо.

Бывалый пиарщик считает, что за прошедшее с выхода второй части десятилетие образ мира после ядерной войны все еще остается незатасканным – новых удачных проектов, считай, не было. Что при этом важно – игра должна быть того же жанра, что и успешный оригинал, потому что эксперименты до добра не доводят. Взять хотя бы Might & Magic или X-Com. Именно поэтому Bethesda выкупила все права у Interplay, чтобы полностью управлять судьбой сериала.

Самый спорный момент – похожесть на Oblivion, но если задуматься, иначе и быть не могло. Студия всю жизнь делала RPG от первого лица, чем и завоевала признание многомиллионной аудитории – это гораздо больше, чем 400 тысяч человек, купивших две части Fallout. Делать то, что у тебя получается лучше всего, и рассчитывать на массовый рынок – что в этом плохого? Конечно, игру с тройкой в названии неизбежно сравнивают с предшественницами, но можно вспомнить SWAT 2. Она, если помнишь, была пошаговой стратегией, а вот SWAT 3 оказалась тактическим шутером. Однако оба проекта хороши по-своему. К тому же основные принципы в The Elder Scrolls те же самые: обширный мир со свободой перемещения, гибкая ролевая система и нелинейный сюжет.

Создание персонажа преподнесено достаточно оригинально – мы пестуем героя прямо с момента рождения. То есть буквально с первого крика в родильной палате. «Какая прелесть! Это (выбираем пол) мальчик! Как же мы его назовем? Пожалуй (печатаем имя) подходит ему больше всего». Затем врач включает прибор, который позволяет увидеть, каким младенец будет, когда вырастет, и мы настраиваем его внешность с помощью редактора. Как и в Oblivion, изменять можно массу параметров: цвет кожи, прическу, форму носа и губ, расположение и разрез глаз…

Как только с этим покончено, акушер снимает маску и… оказывается отцом героя, с похожими чертами лица. После чего его внимание переключается на резко ухудшившееся состояние супруги. Мать умирает при родах, а мы переносимся на год вперед, где в детском манеже учимся ходить, подбирать и перемещать предметы, а также знакомимся с книжкой «You are S.P.E.C.I.A.L.». Листая страницы, распределяем очки характеристик – силу (Strength), восприятие (Perception), выносливость (Endurance), обаяние (Charisma), интеллект (Intelligence), ловкость (Agility) и удачу (Luck).

Потом мы снова переносимся на несколько лет вперед, в десятый день рождения героя, где ему дарят личный компьютер Pip-Boy. Осваиваясь с техникой, выбираем «любимые» умения (tagged skills) и врожденные особенности (traits). Интересно, что уже здесь появляются развилки в сюжете: от того, захочешь ли поделиться тортом с местным хулиганом и его приспешниками, зависят дальнейшие отношения с этой шайкой, когда герой подрастет. В 16 лет мы получаем в подарок простенькое ружье и знакомимся с боевой системой, а когда персонажу исполняется 19 лет, его отец загадочным образом исчезает из Убежища 101. Мы отправляемся на его поиски, и начинается, собственно, сама игра.

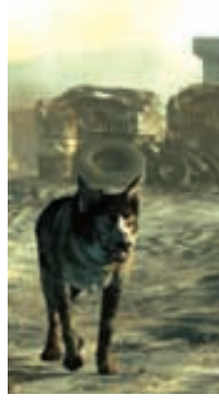
Своеобразный и обязательный туториал вначале – фирменная фишка Bethesda, как и возникающие из-за него проблемы. Оригинальность – это хорошо, но уже сейчас нет сомнений, что, если вдруг кто-то решит попробовать разные «билды», каждый раз проходить этапы взросления жутко надоест. Впрочем, модостроители наверняка выпустят плагин, ускоряющий данную процедуру.

А дальше начинаются приключения на загаженных радиоактивным мусором просторах округа Колумбии. Поселения, построенные на руинах некогда цветущих городов, сражения с супермутантами и рейдерами, штурм Капитолия… Игровой мир по размеру меньше, чем в Oblivion, но более разнообразен: никаких клонирован-

Помимо уже знакомых существ вроде двухголовых коров-браминов и deathclaw появятся и новые монстры.

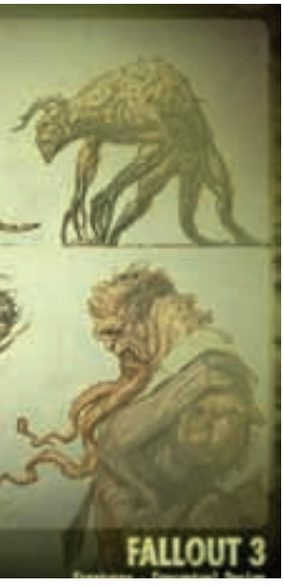
ПРОДЕЛКИ САМОДЕЛКИНА

Навыки Science и Repair никогда не были в числе жизненно необходимых – отстреливаться от бандитов надо, какая тут электроника. Однако некоторые квесты без прокачанного умения было попросту не пройти. В третьей части опытный техник сможет из подручных средств собрать новое оружие например, портативную катапульту, в которую можно заряжать всякий хлам, хоть плюшевого медведя. Так что, найдя ржавую трубу, не спеши ее выбрасывать. Глядишь, получится базука. Правда, сначала нужно еще отыскать схему сборки, как в Arcanum. Схожим образом устроены апгрейды – то есть нельзя просто приделать оптический прицел к винтовке. Нужно найти чертеж и собрать снайперку из запасных частей. А еще можно наткнуться на сломанного охранного робота, активировать его и использовать в качестве пушечного мяса.



Такой ролик показывают каждый раз после включения паузы и использования очков действия. В данном случае герой целился в ногу супермутанту и сумел нанести критическое повреждение.

Подземелья из Oblivion сменили заброшенные офисы, населенные не менее опасными тварями.



Один из этапов создания героя – его десятый день рождения.

Теперь пес не только поможет в драке, но и принесет разбросанное по полю боя оружие.

БАНДИТЫ В МИФРИЛОВЫХ КОЛЬЧУГАХ

Одной из главных проблем Oblivion была подгонка врагов под героя – когда персонаж достигал определенного уровня, в лесах вместо волков вдруг появлялись медведи, а бандиты в подземельях все как один из кожаных доспехов переодевались в стальные кольчуги. Таким образом, пропадал смысл в прокачке – каким бы могущественным ни был герой, его везде встречали достойные соперники, а находимые трофеи были одинаковыми независимо от того, где найден сундук с сокровищами. В Fallout 3 в определенных местах эта система сохранится, но сюжетно важные локации населены монстрами, которых в самом начале победить просто невозможно. Прежде чем лезть на штурм базы супермутантов, придется немало времени уделить самосовершенствованию.

РАЗВЕДКА БОЕМ

ДИПЛОМАТАМ НА ЗАМЕТКУ

Сериал Fallout всегда отличался тем, что персонаж с высокими значениями интеллекта и обаяния, а также прокачанным навыком разговора (Speech) мог выпутаться почти из любой ситуации, не прибегая к насилию. Третья часть не станет исключением – вкладывая очки в Speech, открываешь дополнительные реплики в диалогах, приносящие добавочное вознаграждение или дающие новые задания. От значения умения зависит вероятность (40, 60, 80 процентов) убедить NPC в своей правоте – если попытка провалена, его отношение к герою ухудшится и в следующий раз шанс будет еще меньше. Кроме того, иногда в беседе пригодятся и другие умения – скажем, блеснуть техническими или медицинскими познаниями.

Пунктиром показаны самые пострадавшие части тела. Для восстановления можно вколоть стимпак в каждую по отдельности.

Книжка с картинками, листая которую распределяешь очки характеристик. Здесь ничего не поменялось – значение может быть от 1 до 10, вначале все равны 5. Есть пять дополнительных очков, и еще можно пожертвовать обаянием, допустим, в пользу силы.

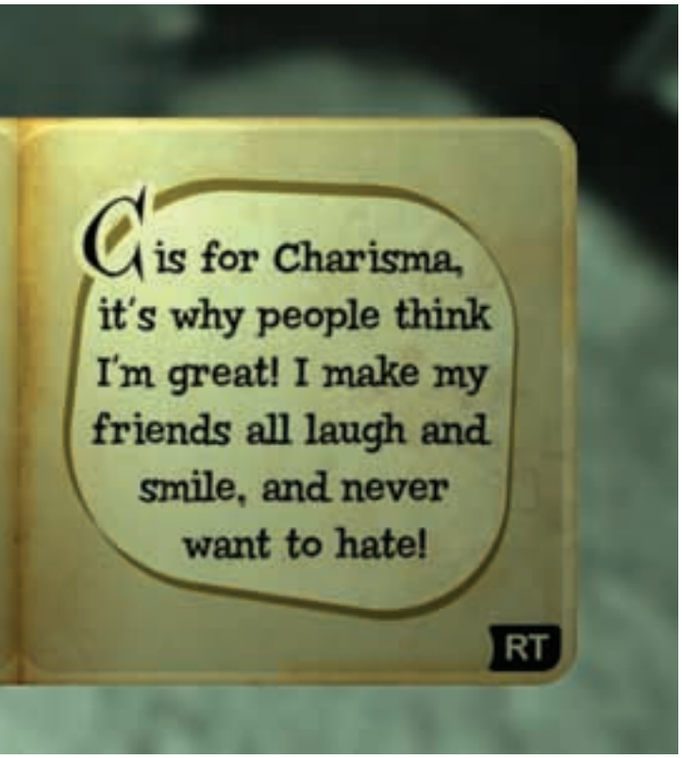
ных подземелий. Исследовать его можно как на своих двоих, так и «телепортируясь» между точками на карте, – только сперва узнай о нужном месте из разговора с NPC.

Путешествия пешком – источник побочных квестов. Можно угодить в засаду бандитов, обнаружить тайник с редкими вещами, помочь торговцам отбиться от нападения deathclaw… Переносной компьютер Pip-Boy теперь работает еще и как радиоприемник: прослушивая разные частоты, услышишь немало интересного. Во время презентации нам показали, как герой случайно ловит призыв о помощи, после чего пытается найти его источник. Следя за мощностью сигнала, он обнаруживает полузасыпанный бункер и… три скелета внутри: семейная пара с маленьким ребенком так и не дождалась спасателей и умерла от голода, а передатчик все это время продолжал транслировать SOS. Подбираем немного медикаментов и другого барахла из шкафчика и движемся дальше: в суровом постъядерном мире не место сантиментам, и нам лекарства нужнее, чем умершим.

На заброшенной автомобильной свалке пара рейдеров пытается расправиться с собакой: один получает пулю в голову, другой пытается спрятаться за ржавыми остовами. Меткий выстрел – и миниатюрный ядерный реактор под капотом ближайшей машины взрывается, вызывая цепную реакцию по всему ряду. Хозяин пса, к сожалению, тоже лежит хладным трупом неподалеку. Зато у нас появляется верный спутник, который и в бою подсобит, и найдет какую-нибудь еду или полезную вещь в окрестностях.

Припасы и напитки нужны для поправления здоровья, правда, всегда есть риск облучения: выпив найденную баночку нюка-колы, стоит проверить полученную дозу. Это не единственная опасность для организма: во время боя герою могут повредить руку или ногу, и тогда он не сможет использовать тяжелое оружие или быстро бегать. Разные части тела лечатся по отдельности, и вообще эта система сильно напоминает о Deus Ex. Как и сражения: хотя целиться и стрелять нужно как в обычном шутере, чем больше прокачан навык владения данным видом стволов, тем меньше разброс и выше урон.

Единственное наследие пошаговой системы – так называемый режим V.A.T.S. У нас есть определенное количество очков действия (action points), которые можно потратить, поставив игру на паузу. Целишься противнику в голову или ногу (а то и нескольким врагам сразу, хватило бы очков) и вновь пускаешь ход времени. После чего нам показывают в замедленной перемотке, как персонаж отстреливает мутантам жизненно важные органы. Вероятность попадания в туло-



Раздобыть силовую броню и миниган можно будет только ближе к концу игры.

вище и голову, а также нанесения критического урона различается и зависит от характеристик персонажа.

Эти ролики не срежиссированы заранее: разброс пуль просчитывается в реальном времени, да и монстры грызть героя не перестают, если успели подобраться поближе. Количество очков действия и скорость их восстановления зависят от значения ловкости. Регенерация AP любом случае гораздо выше, если спокойно стоять на месте, так что беспрестанно пользоваться волшебной кнопкой в разгар боя не получится. Оружие изнашивается от постоянного использования, отчего снижается наносимый им урон и надежность. Чтобы не оказаться с заклинившим автоматом среди стаи диких гулей, нужно регулярно заглядывать в рюкзак и разбирать более потрепанные экземпляры на запчасти, чтобы починить любимую винтовку. То же самое касается брони. Она, кстати, не повышает шанс увернуться от гранаты, как это обычно принято в RPG. Но вот часть повреждений на себя примет. А самые тяжелые образцы существенно замедляют передвижение, особенно если тащить на себе кучу всякой всячины. Головной убор теперь идет отдельно, поэтому можно щеголять, например, в кожанке и шлеме от силового доспеха (включив вид от третьего лица).

К сожалению, на презентации не показали ни одного города, только шастанье по пустоши и сражения с монстрами. Между тем авторы обещают разветвленный сюжет и множество концовок, зависящих от действий игрока. Большую роль при этом играет система кармы, знакомая по прошлым частям. Если активировал неразорвавшуюся ядерную боеголовку, расположенную в центре городка Мегатонна, не удивляйся потом, что Братство Стали не хочет иметь с тобой дела. Вступить в этот постапокалиптический рыцарский орден, к слову, не получится – в Fallout 3 не будет никакого подобия гильдий, привычных по The Elder Scrolls. Есть несколько враждующих группировок, у которых можно брать задания, но полноценного продвижения по службе не получится. Также от кармы зависит, кто вызовется нам в попутчики – наемник, паладин или работорговец. Спутник-NPC, не считая собаки, может быть только один, и его поведение в бою можно настраивать через диалог, как в Fallout 2.

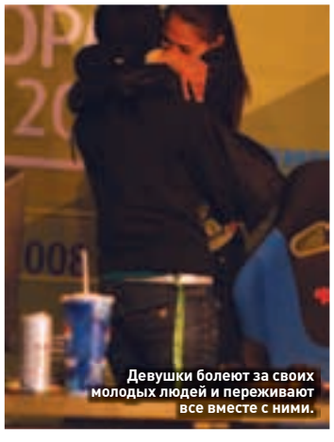
Вообще, сюжетную часть до сих пор показывают весьма обрывочно, а диалоги после Mass Effect выглядят старомодно – никакой тебе жестикуляции и разных ракурсов, просто классическая «говорящая голова» и выбор реплик. Много нареканий у фанатов вызывает и превращение супермутантов в этаких кровожадных орков, уничтожающих все живое, – хотя в Fallout 2 они вполне мирно сосуществовали с людьми. Из той же оперы – дикие (feral) гули, которых радиация не только обезобразила, но еще и превратила в безмозглых зомби. А уж когда в одном из бункеров герой схватился с «боссом» – гулем, излучающим радиоактивное поле, происходящее совсем стало похоже на какую-нибудь Hellgate: London. Пит Хайнс, впрочем, уверяет, что и с гулями, и с мутантами можно будет найти общий язык.

Разработчики RPG раз за разом наступают на одни и те же грабли: в попытке привлечь более широкую аудиторию заимствуют элементы более популярных жанров. Да, механика шутеров, пожалуй, самая простая, но без хорошей картинки и вменяемого AI не стоит и ломаного гроша (в дополнение ко всем перечисленным играм можно вспомнить Vampire: The Masquerade – Bloodlines). Демонстрация лишь укрепила меня в этом убеждении. К тому же Bethsesda, похоже, так и не нашла вменяемых аниматоров – NPC-«буратины» и их удивительная способность «скользить» над землей были предметом критики еще в обзорах Morrowind. А лучше, к сожалению, не стало, да и движок – не Unreal 3.

При этом общий художественный стиль весьма хорош: интерфейс Pip-Boy, дизайн монстров, пейзажи пустоши и интерьеры поселений выдержаны в хорошо знакомом ретродухе – как будто бы Третья мировая началась в 50-х. Ламповые компьютеры, гофрированные трубки на шлемах, ржавые вентили, пузатые автомобили…

Но вместе с тем обилие серого и коричневого цветов еще больше подчеркивает недостатки графики. А с учетом того, что релиз намечен на октябрь, вряд ли что-то заметно улучшится. С другой стороны, мы ждали продолжения 10 лет не ради шейдеров – и как ролевая игра Fallout 3, безусловно, заслуживает внимания. **PG**

У Hooch берут интервью, но для него это уже рутина...

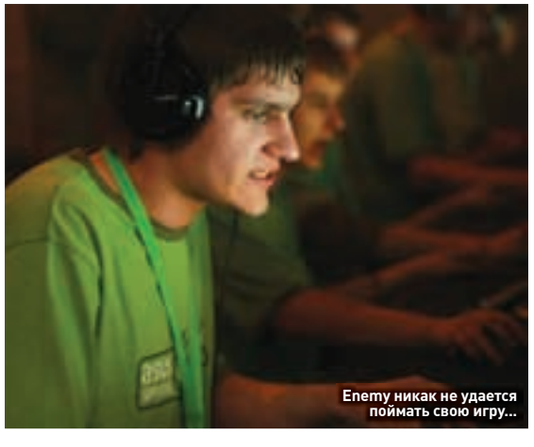


Девушки болеют за своих молодых людей и переживают все вместе с ними.

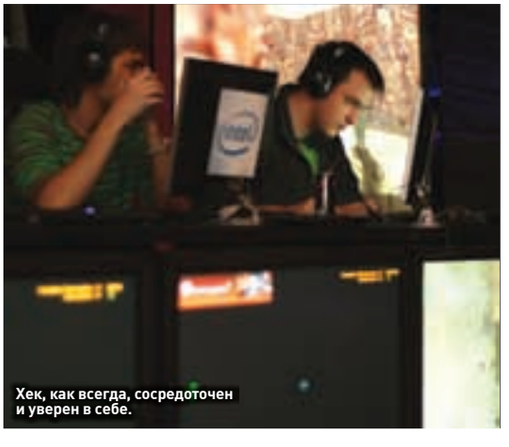
ЛИГА ЧЕМПИОНОВ

ASUS Spring Cup 2008

ТЕКСТ: ВИКТОР БАРДОВСКИЙ



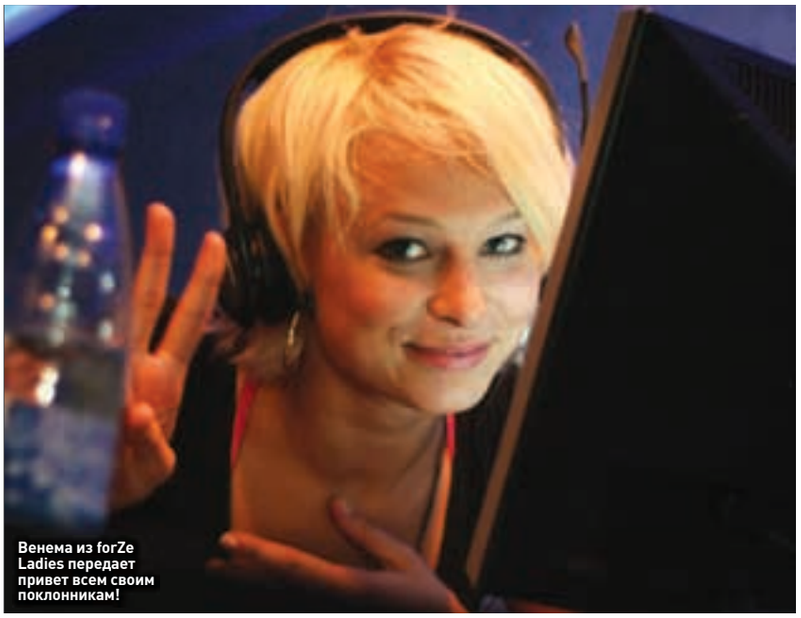
Enemy никак не удается поймать свою игру...



Хек, как всегда, сосредоточен и уверен в себе.

Повышающая мораль фраза «Тащи!» должна произноситься капитаном команды именно с таким выражение лица.

Девчонки из forZe, как всегда, украсили турнир.


Венема из forZe Ladies передает привет всем своим поклонникам!

Закончилась весна, на улице вовсю поют птицы, скоро отдых – примерно такие ассоциации всплыли бы у простого человека в голове при взгляде на даты в календаре 17 или 24 мая. Но только у киберспортсмена с ними совсем другие ассоциации: 17–18 и 24–25 мая состоялся очередной турнир серии ASUS Open! Да, турнир подрос и не может вместить всех желающих, так что отныне ASUS длится не два, а целых четыре дня! Это позволило поднять на качественно новый уровень и без того прекрасную организацию турнира. Официальными дисциплинами стали: Counter-Strike 1.6 5x5 (профессионалы), Counter-Strike 1.6 5x5 (любители), Warcraft 3: Defense of the Ancients 5x5, Quake 3 Arena 1x1, FIFA 2008 1x1, StarCraft: Brood War 1x1 и Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1. Призовой фонд по сравнению с прошлым сезоном не вырос, однако он и так не маленький – миллион рублей.

КОНТРА, ПРОСТО КОНТРА

Как водится, турнир по Counter-Strike проводился в два этапа – сначала умением блеснули профессионалы, потом настал черед любителей показать, на что они способны. Турнир профессионалов получился очень интересным и насыщенным, и в нем не обошлось без сенсаций. Вряд ли кто-то сможет сейчас припомнить моменты, когда гранды отечественного Counter-Strike из Virtus.pro не входили бы в призовую восьмерку, однако на этот раз они не смогли преодолеть барьер второго группового этапа! Сначала Virtus.pro уступила to.uSports, что еще можно было предсказать: в последнее время to.uSports крайне поднаторела на разных турнирах и претендует на звание одной из лучших команд России. Но после этого VP умудрилась еще «слить» DTS-chatrix! Конечно, последние не новички (таковых на турнире профессионалов просто нет), но и на их триумф никто не рассчитывал! В итоге в отсутствие «виртусов» победа прогнозируемо досталась украинской команде Amazing Gaming. Последняя в финальном матче расправилась с EYEsports со счетом 2:1 по картам. За третье место боролась еще одна украинская команда – Coming Soon и уже упомянутая to.uSports. Россияне не выдержали напора украинцев и, взяв первую карту со счетом 16:9 на de_inferno, бездарно провалили оставшиеся две – 3:16 и 12:16 на de_nuke и de_dust соответственно.

В турнире любителей уже сейчас наметились кланы, которые можно переводить в высший дивизион: второй раз за последний год чемпионом становится команда To Easy. В финальной схватке она обставила EsportUfa со счетом 2:0 по картам, а за третье место сражались Fantastic и 13eyes. Последние оказались сильнее и в напряженной схватке победили со счетом 2:1 по картам. Стоит отметить, что уровень команд-любителей заметно вырос, наблюдать за финальными матчами было не менее интересно, чем смотреть матч Amazing Gaming и EYEsports. И не последнюю роль в этом подъеме играют турниры серии ASUS Cup, на который съезжаются команды-любители со всей России.

УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Немало сюрпризов преподнес и турнир по FIFA: ветеран Alex наконец-то расправился с Pavjke и стал чемпионом! До сих пор ему не удавалось завоевать корону чемпиона России по виртуальному футболу. Поговаривают, что победа досталась ему благодаря необычной тактике, которую ему подсказал один из недругов Pavjke. Это заявление похоже на правду: в финале Алекс играл не за свою любимую команду, да и действовал не так, как обычно. Третье и четвертое место досталось двум представителям клана EA PinCho – Kalinichenko и Mascherano.
Менее интригующе, но не менее красиво закончился чемпионат по Quake 3 Arena. Победителем на этот раз стал Nike. В отсутствие Cooller, который сейчас завершает карьеру киберспортсмена, достойных конкурентов у Nike было немного. Пара белорусов – Enemy и Cypher слабо подготовились к турниру и не смогли подняться выше третьего и четвертого места соответственно. А вот Makaveli, даром что ветеран киберспорта, дал такой бой Nike в финале, что мало никому не показалось. Хотя счет финального поединка и не назовешь баскетбольным – 8:3 на nodm9, но по накалу страстей этот матч трудно с чем-либо сравнивать! Отдельно можно сказать о выступлении такого именитого в далеком прошлом игрока в Quake, как Dookie. Последний серьезный турнир он играл более пяти лет назад, но не так давно решил потренироваться и принять участие в ASUS Spring Cup. Результатом стало пятое место. Старая школа в очередной раз доказала свою состоятельность!

СТРАТЕГИИ, ТАКТИКИ

Не обошел ASUS Spring Cup стороной и стратегические дисциплины. В номинации Warcraft 3: The Frozen Throne поражений не знал Titan. Он без особого труда одолел всех соперников и легко и непринужденно расправился в финальном матче с Ipoh. Последний вообще всех удивил на турнире – малоизвестный геймер вдруг занимает второе место на таком серьезном и значимом турнире, как ASUS Cup? Невероятно! Третье место у Rob, четвертое досталось Xyligan. А ведь именно их прочили в победители многие игроки, хотя и делали оговорку, что Титан может «зажечь». Да, многое меняется на турнирах ASUS в номинации Warcraft 3 после ухода «на пенсию» Deadman!
Самым значимым событием этого кубка АСУС можно смело назвать приезд в Россию представителей именитой европейской команды SK-Gaming. Шведская делегация из пяти человек приехала, чтобы выиграть турнир по Warcraft 3: Defense of the Ancients. Однако сделать это ей не удалось: выше четвертого места ее не пустили. Сначала SK-Gaming проиграла Sp6 Team, затем и Rush3D. А первое место завоевала команда Virtus.pro! Можно сказать, что она компенсировала неудачу более именитых коллег в Counter-Strike. В финальном поединке «виртуса» переиграли украинцев из Wolker Gaming. Бронзу взяла обидчица SK-Gaming – Rush3D.
В номинации StarCraft: Brood War произошло самое страшное для отечественного турнира: три из четырех призовых мест заняли представители Украины! Но все же нашелся герой, который смог что-то противопоставить «интервентам». Advokate из клана ROX хоть и проиграл финальный матч Стрелку, но добыл для России серебро. Третьим финишировал White-Ra, четвертым стал ALF. Надежда отечественного StarCrafta Notforu выступил неожиданно бледно и не смог пробиться даже в восьмерку лучших.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Организаторы ASUS Spring Cup 2008 держат марку и в очередной раз порадовали отечественных фанатов компьютерных видов спорта отменным шоу, которое длилось в два раза дольше обычного. Прекрасная организация и интересные матчи: вот оно – счастье для настоящего кибератлета! **PG**

РЕКЛАМА

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2

- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.
- 4 дисциплины по реальным правилам: Джип-триал, Трофи-рейд, Джип-Спринт, Ориентирование.
- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.
- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.
- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".
- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.

Все подробности на сайте

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
EXTREME EDITION

- 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.
- 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.
- 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.
- Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.
- Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.

www.4x4game.ru

1С ФИРМА «1С»

ASE avalon style entertainment

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

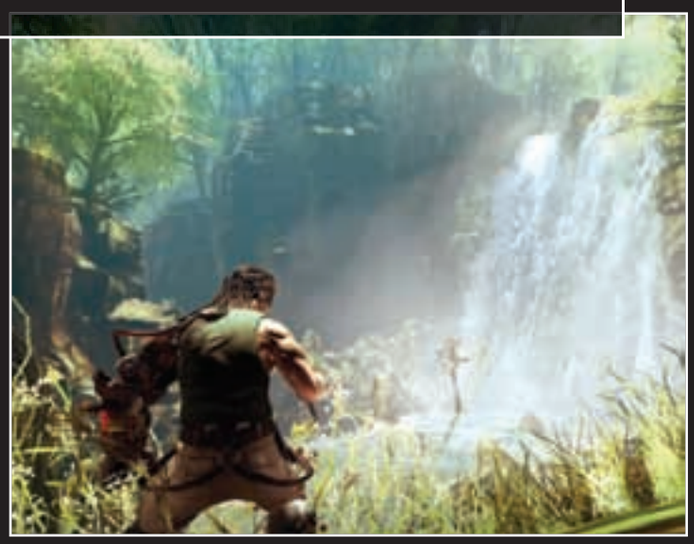
Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

BIONIC COMMANDO

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
GRIN
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bioniccommando.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью №01 (49)

Экшен Bionic Commando возрождает одноименную аркаду образца 1988 года, изданную компанией Capcom. Главная роль отводится профессиональному солдату Натану Спенсеру, который отличается от простых смертных необычной рукой. Своей многофункциональной конечностью он ворочает тяжести и цепляется за здания, используя ее как альпинистский крюк. Во время игры тебе придется постоянно перемещаться вверх и вниз, карабкаясь по руинам некогда величественного мегаполиса, прыгать по небоскребам и уничтожать врагов как в рукопашную, так и с использованием огнестрельного оружия.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ПЕРИМЕТР

НОВАЯ ЗЕМЛЯ II

ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ

ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ

ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА

РЕКЛАМА

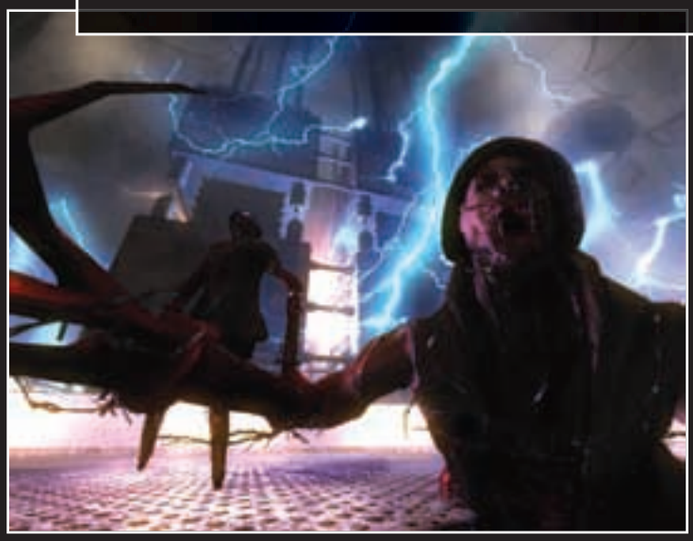
К-Д ЛАБ

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 ООО «КД ВИЖЕН». Все права защищены.
К-Д ЛАБ является торговой маркой ООО «КД ВИЖЕН».

NECROVISION

Гнетущая атмосфера в духе романов Лавкрафта, антуражи эпохи Первой мировой, чудовищные демоны на поле боя – все это живо напоминает знаменитый шутер Painkiller. Но не тут-то было: польская студия Farm 51 корпит над собственным проектом схожей тематики – NecroVisioN. В роли американского солдата Саймона Банкера (Simon Bunker) тебе предстоит столкнуться не только с противниками своей страны, но и с врагами всего человечества. Построить с ними конструктивный диалог помогут 18 видов оружия.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
The Farm 51
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cenega.com/index.php?shgame=56
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью №12 (48)



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

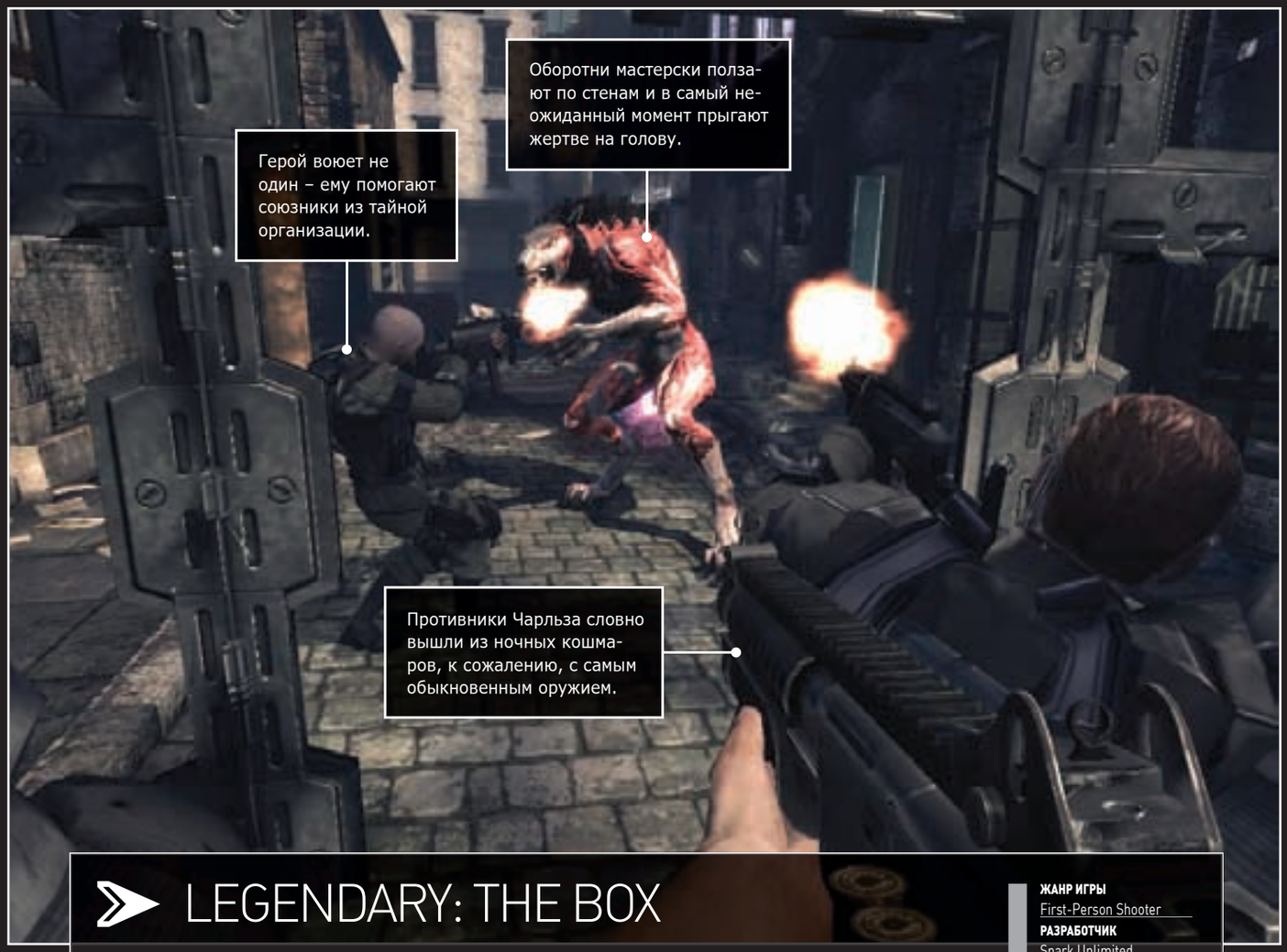
Ст. о/у
Goblin

ФИРМА «1С»

ПОЛНЫЙ ПЗ
www.oper.ru

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

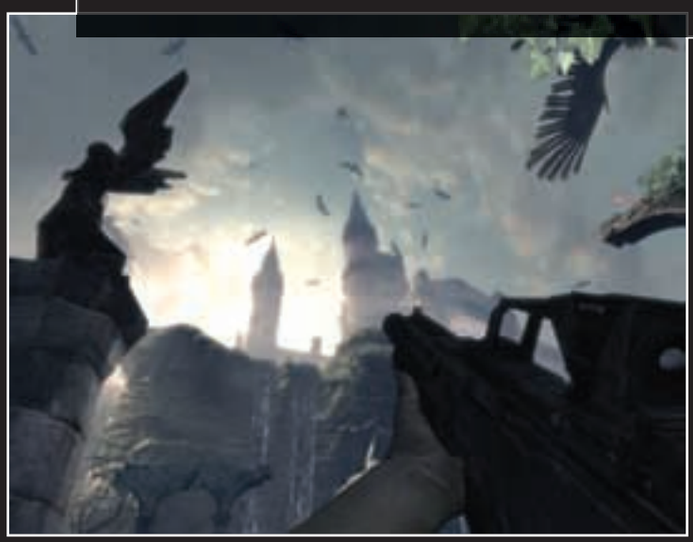
РЕКЛАМА



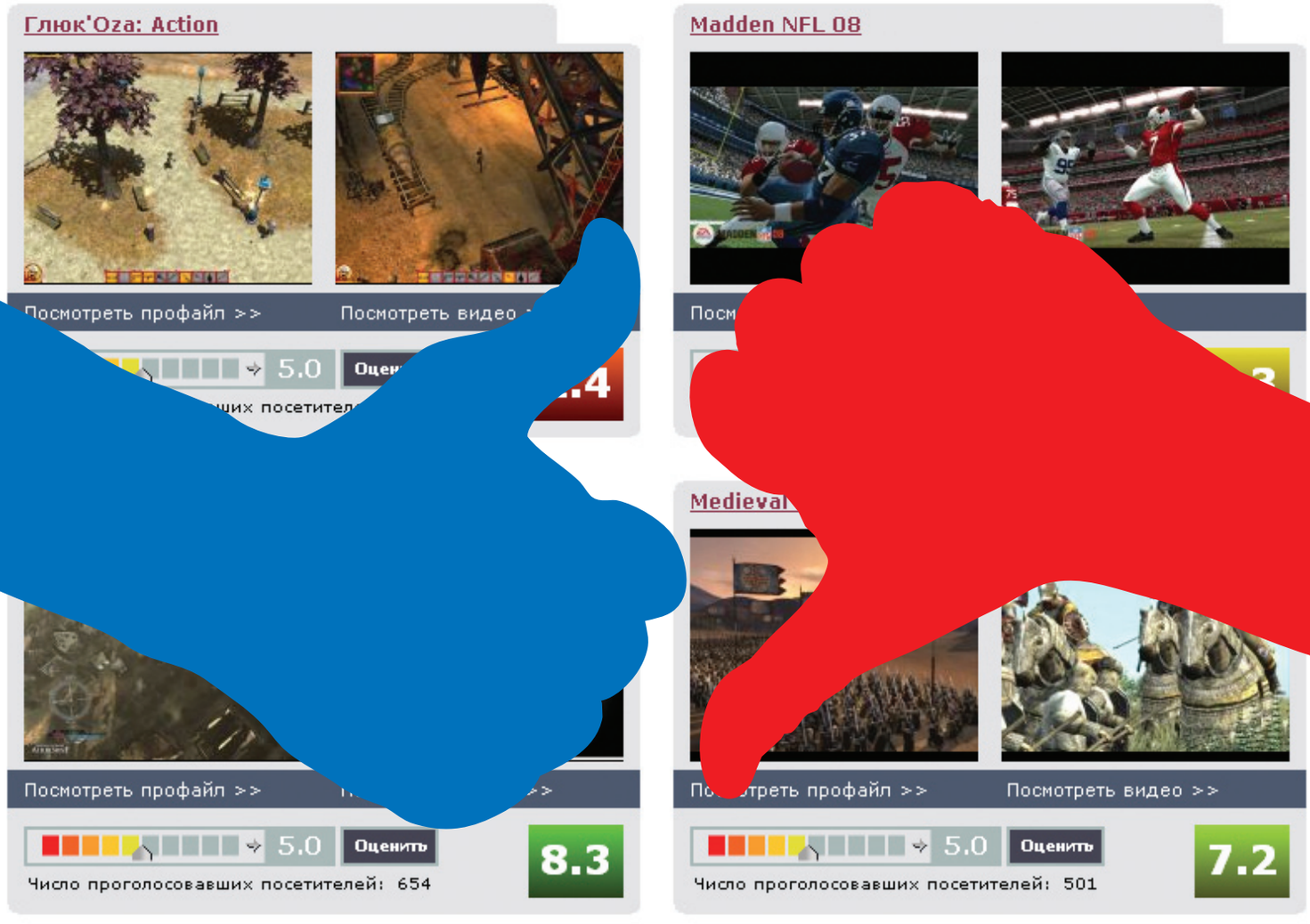
LEGENDARY: THE BOX

Когда опытный вор Чарльз Декард тащил из музея антикварную шкатулку, он и не подозревал, какой опасности подвергает человечество. Коробка оказалась легендарным ящиком Пандоры, открыв который Чарли выпустил на Землю полчища демонов. Исправлять положение придется с помощью пулеметов, винтовок и взрывчатки. В боях кроме Декарда и монстров участвуют союзники человечества из секретного Совета и канонические злодеи из некоего Ордена. При желании противников можно стравить друг с другом.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Spark Unlimited
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.legendarythebox.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью №10 (46)



ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!

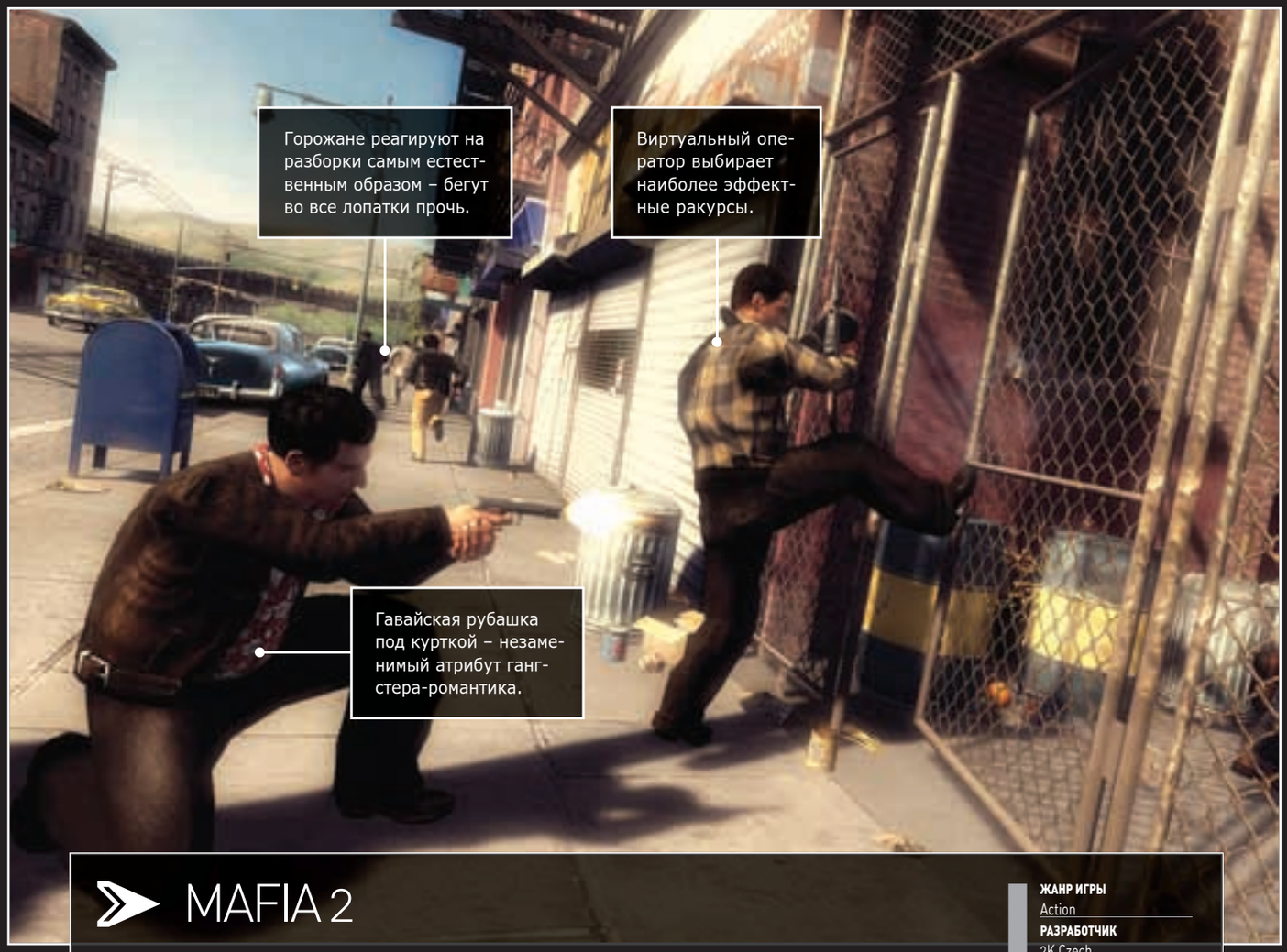


Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru



MAFIA 2

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
2K Czech
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2kgames.com/mafia2
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

Учитывая, как далеко второй части легендарного мафиозного экшена до релиза, нет ничего удивительного, что о ней почти ничего не известно. События разворачиваются в Америке конца 40-х – начала 50-х годов прошлого столетия. Криминальные группировки активно соперничают друг с другом, сопровождая борьбу погонями и перестрелками. Бои подаются с кинематографической зрелищностью и связываются друг с другом лихо закрученным сюжетом. Все прочие подробности авторы предлагают выискивать на скриншотах.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

Первые 250 подписчиков получат диск с онлайн-игрой «Пиратия» бесплатно

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение 3-х рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ТЕКСТ: МАКСИМ МИХЕЕНКО

ALIENS:

НА «ЧУЖОГО» ВЧЕТВЕРОМ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www2.sega.com/aliens
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Главный гейм-дизайнер Рэнди Пичфорд (Randy Pitchford)

Преуспевшая в создании качественных шутеров (Half-Life: Opposing Force и серия Brothers in Arms) студия Gearbox Software намеревается выпустить игру, по накалу боевых сцен сравнимую с легендарными «Чужими» Джеймса Кэмерона. Конечно, это далеко не первая такая подобная попытка: обе части AvP от Monolith Production заслуженно считаются классикой жанра. Но они не имели никакого отношения к фильмам и создавались по мотивам комиксов. В новом же проекте источниками вдохновения разработчикам служат «Чужие» (Aliens, 1986) Джеймса Кэмерона и самый первый «Чужой» (Alien, 1979) Ридли Скотта. Когда речь заходит о дуэте фильмов Alien versus Predator, сотрудники Gearbox только морщатся и просят не поминать их к ночи.

НЕ ЖДАЛИ

Четверо космических десантников – Уинтерс (Winters), Белла (Bella), О'Нил (O'Neal) и Мандей (Monday) – прибывают на звездолет «Сулако», с которого лейтенант Рипли эвакуировалась в спасательной капсуле в самом начале «Чужого 3». Первоочередная задача – разобраться в причинах исчезновения предыдущего отряда и уничтожения людской колонии на планете LV-426, где разворачивались драматичные события второго фильма. Подробности сюжета, написанного в соавторстве с видными голливудскими сценаристами (смотри врезку), окутаны покровом тайны и до самого выхода игры вряд ли будут известны. Но мы точно раскроем многие секреты легендарной вселенной, увидим целые плантации коконов Чужих – инфицированных солдат, найдем многочисленные упоминания о Рипли и Бишопе и встретимся со всевозможными видами ксеноморфов (от греч. xenos – «чужой, посторонний», morph – «форма, вид»).

КВАРТЕТ КОСМОПЕХОТЫ

Aliens: Colonial Marines – командный шутер, где ты управляешь отрядом и

Факты

4 десантника против Чужих

22 года ожидания

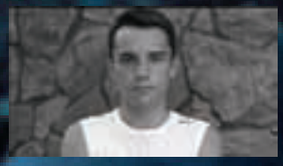
860 миллионов долларов – мировые сборы киносериала

COLONIAL MARINES

РУССКИЙ ДУХ

Команда разработчиков Aliens: Colonial Marines действительно интернациональна: в коллективе студий с американской пропиской – Gearbox Software/Liquid Development – трудятся люди десятка национальностей.

Во время подготовки материала было приятно узнать, что над будущим хитом работают и наши соотечественники. Павел «IOWA» Липягов корпел над дизайном внутренних помещений космического корабля. Художник живет в Ульяновске и учится в УлГТУ на четвертом курсе, а работает по ночам через интернет, частенько засиживаясь до самого утра. Чтобы проникнуться духом проекта, он по нескольку раз пересматривал фильмы и сейчас ждет скорейшего выхода игры.



Смертоносный хвост – последнее, что видит перед смертью человек, столкнувшийся один на один с Чужим.

НАСЛЕДИЕ ПРОШЛОГО

В 1979-м, когда вышел первый фильм о Чужих, большинства разработчиков не было и в проекте. Прошло почти 30 лет, а легендарная вселенная все так же впечатляет молодые сердца. На работу над игровой адаптацией брошены лучшие силы Голливуда – сценарий к игре пишут Дэвид Виддл (David Weddle) и Брэдли Томпсон (Bradley Thompson), принимавшие участие в создании космических эпопей Star Trek: Deep Space Nine и Battlestar Galactica, а Sega предоставила полную свободу творчества авторам сериала Brothers in Arms и выделила солидный бюджет на разработку.

НОВЫЙ СТАРЫЙ «ЧУЖОЙ»

Интересно, что игра под названием Aliens: Colonial Marines уже находилась в разработке более семи лет назад. Тогда Electronic Arts совместно с Fox анонсировала командный тактический шутер от первого лица для PlayStation 2. В пресс-релизах обещали рассказать, что случилось на космическом корабле «Сулако», и высадить на планету LV-246. Основной упор делался на командные действия отряда космической пехоты. Картинка для возможностей PS2 была достойной, а разработкой занималась команда Check Six, основанная бывшими дизайнерами Activision, работавшими над Heavy Gear 2 и Interstate 76. Проект ждали многие, но в июне 2002 года он был заморожен, а через несколько месяцев – 11 октября – и вовсе закрыт без объяснения причин. Впрочем, отголоски несостоявшегося проекта мы увидим в будущем творении Gearbox Software.

отдаешь боевые приказы, что неудивительно, учитывая опыт Gearbox по созданию сериала Brothers in Arms. В однопользовательском режиме твоими братьями по крови станут трое компьютерных напарников – им можно будет отдавать простые команды: нападать, отступать, вскрыть дверь или занять круговую оборону. Нечто вроде Star Wars: Republic Commando или Rainbow Six: Vegas. Но действительно приятным сюрпризом обещает стать кооперативный режим прохождения для четверых игроков. Ради этого, по словам главного дизайнера, все и задумывалось.

Бравой четверкой могут стать как ваши друзья в локальной сети, так и многомиллионная аудитория сервиса Xbox Live (владельцев PC в рамках программы Windows for Games тоже обделить не должны). Обещан даже давно забытый режим Split Screen. Каждый боец обладает собственным набором снаряжения, и только сражаясь плечом к плечу, можно выбраться из переделок живым. Успешный опыт Gears of War и Kane & Lynch усвоен и приумножен! Экипировка космодесанта взята из фильмов и состоит из основного и вспомогательного оружия, одного уникального устройства и нескольких видов гранат. Основным является автомат или (реже) тяжелый пулемет, а вот подбирать найденные стволы с пола разработчики запретили – будем пользоваться только табельным оружием. Вспомогательное – свое у каждого солдата (например, дробовик или ракетница), как и особый девайс: детектор движения, резак, вскрывающий заклинившие двери, и газовая горелка для их заваривания, а также аптечка, способная спасти бойца от кислотных ожогов. Также на паре скриншотов виден огнемет.

ПРИВЕРЖЕННОСТЬ

Сотрудники Gearbox вместе с командой Liquid Development/Fox3D максимально точно воссоздают любимую вселенную – мы видели закрытые страницы рабочего форума, где обсуждаются модели и объекты окружения на уровнях, и хотим сказать, что внимание к деталям маниакальное. После нескольких десятков правок каждой мелочи происходящее на экране выглядит точь-в-точь как в оригинальном фильме. Естественно, при условии, что в этом пространстве теперь можно играть! А к релизу разработчики обещают прикрутить множество спецэффектов и довести картинку до уровня хорошего голливудского блокбастера.

Помимо скрупулезно проработанных скриптовых horror-сцен (моментов в духе Doom 3 «погас свет – вылез монстр» здесь точно не будет), жарких схваток в закрытых помещениях и боевых вылазок на открытые территории в игре будут модные нынче quick-time events (как в Resident Evil 4 или Turok). Нажимая кнопки в определенной последовательности, мы заставляем персонажа совершать всевозможные решительные действия – например, сбросить с себя Чужого. Нужно только следить за указателями по краям экрана.

НЕ ОБМАНУТЬ ОЖИДАНИЯ

Помимо нанятого специально на проект именитого дизайнера интерьеров, отвечавшего за создание футуристических помещений в одноименном фильме, специалисты Gearbox обращались в Kodak по вопросам максимального правдоподобия картинки на пленке (в кино). Что до аудиосопровождения, то в распоряжение студии попала огромная библиотека звуковых сэмплов из Голливуда. Ее использовали при монтаже оригинальных фильмов – и команда режиссеров Gearbox

Живые актеры, приглашенные для демонстрации униформы космических пехотинцев. В игре она создавалась по образу и подобию – будет не хуже.

Кооперативный режим прохождения на четырех игроков позволит почувствовать локоть напарника.

Рекомендуем заново пересмотреть все четыре фильма или хотя бы «Чужих».

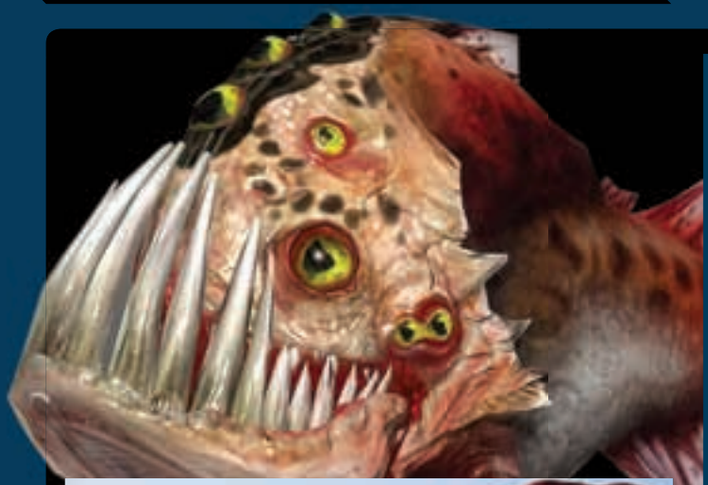
потратила месяцы на обработку и доводку ностальгических ноток до современных требований.

По признаниям разработчиков, по мере приближения релиза они начинают все больше чувствовать себя как та дюжина десантников, оказавшихся на заброшенном космическом корабле и с ужасом ожидающих появления Чужих. А созданные для игры образы и сцены снятся особо впечатлительным сотрудникам по ночам. Впрочем, чтобы делать свою работу действительно здорово, стоит быть немного помешанным. К слову, редакция «РС ИГР» рекомендует заново пересмотреть все четыре фильма или хотя бы «Чужих». Оживишь воспоминания, и игра станет гораздо более ожидаемой. Проверено.

Наряду с огнеметом и другим классическим оружием из фильма в игре обещаны эксклюзивные приспособления для уничтожения Чужих.

На форумах фанаты просят не делать им страшно так, как это было в Doom 3. Мода на кромешную тьму давно прошла, и сейчас, чтобы произвести впечатление, нужно здорово поработать над постановкой хоррор-сцен.

Заброшенные научно-исследовательские коридоры. Смерть подстерегает за каждым углом.



Фабрисио Торрес (Fabricio Torres) из солнечной Бразилии – его вклад мы можем увидеть в 18 играх.

Уникальное творение с множеством движущихся частей, созданное Дэном Фоксом для Private Moon Studios.

Дэн Фокс (Den Fox) принял участие в разработке 31 игрового проекта.

ВНЕШТАТНЫЕ СОТРУДНИКИ

Понимая, что успех будущего хита во многом зависит от проработки внешнего вида инопланетных тварей и космических десантников, авторы доверили их создание мастерам игровой графики из Liquid Development и Fox3D Studios. Фабрисио Торрес (Fabricio Torres) на зависть Остапу Бендеру живет в Рио-де-Жанейро. Здесь круглые сутки не прекращаются карнавалы, все танцуют самбу, а куда ни глянь – повсюду красивейшие пляжи. Даже удивительно, что Фабрисио находит силы сидеть дома и работать. В детстве он играл на NES, смотрел мультфильмы и рисовал, как только выдавалась свободная минутка. В конце концов трехмерная графика стала профессией Фабрисио, а он сам достиг невероятных высот для обычного паренька с улицы, гонявшего мяч и мечтавшего, когда вырастет, стать Суперменом.

Дэн Фокс (Den Fox) живет и трудится на другом континенте – в Таллине. Он является основателем и владельцем студии Fox3D, сотрудничает с лучшими игровыми компаниями мира и контролирует деятельность дюжины подчиненных, путешествуя по земному шару – работая то здесь, то там. В детстве и юности маленький Дэн доставлял много забот родителям своей бурной фантазией и с возрастом не растерял смелых идей. Игры все еще являются частью его жизни, и он невероятно счастлив принимать участие в их разработке. Ребята узнали о существовании друг друга, сотрудничая с Liquid Development, ведущей игровой аутсорсинговой студией Америки, принимавшей участие в создании графики для Fallout 3, Oblivion, Rock Band, Hellgate: London и многих других еще не анонсированных проектов. Фабрисио делал модели, а Дэн текстурировал созданные бразильцем объекты. Они сдружились и решили дальше работать вместе. Так и появилась Fox3D Studio, креативным директором которой является Дэн, а место ведущего моделлера занимает Торрес. Удивительно, что вживую друзья не виделись ни разу – расстояния дают о себе знать: общение и работа протекают только благодаря Всемирной паутине и мобильной связи. На счету созданной в 2001 году Fox3D ряд громких игровых проектов – это и выходящая совсем скоро Fallout 3, и Damnation, и Killzone 2. Ребята также участвовали в таких играх, как Hellgate: London и Brothers in Arms: Hell's Highway, а сейчас заняты в большом проекте, о котором пока запрещено что-либо говорить.

В компании работает свыше 15 человек, в том числе выходцы из Латвии, Литвы, а также из России и с Украины. Объединив людей из бывшего Советского Союза, Дэн предоставил им возможность получать достойную заработную плату и принимать участие в разработке игр мирового уровня. Фокс не скрывает, что в будущем хотел бы создать собственную игру, реализовав детские мечты. Накопить опыта, денег, собрать талантливую команду – и двинуться покорять новые вершины. **PG**

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

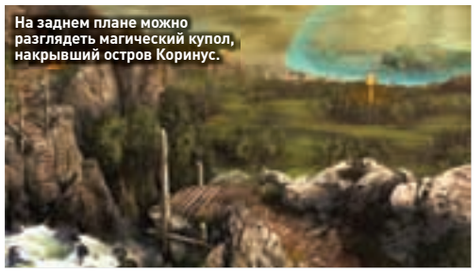
MAXI tuning

msn.ru msn

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Осталось нажать кнопку – и картинка оживет.

Солнце такое яркое, что слепит глаза.


На заднем плане можно разглядеть магический купол, накрывший остров Коринус.

GOTHIC 4: ARCANIA (ARCANIA: A GOTHIC TALE)

ОТКРЫТИЕ АМЕРИКИ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
DreamCatcher
РАЗРАБОТЧИК
Spellbound Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.spellbound.de/web/en/sb.php?m0=main
ДАТА ВЫХОДА
2010 год
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Продюсер Йохен Хамм (Jocken Hamm)

Продолжается работа над четвертой игрой из серии Gothic. Правда, делают ее совсем другие люди – Piranha Bytes отлучили от творческого процесса. Поводом для конфликта стали ошибки в коде, коими изобиловала последняя (третья) «Готика». Сам бренд оказался под угрозой, и продюсеры стали спешно искать новых разработчиков, пока наконец не остановились на кандидатуре Spellbound Entertainment.

В Аркании обеденный перерыв.

КОРОЛЬ-РЫБАК

Издатель новой «Готики» – компания DreamCatcher готовит мощную маркетинговую атаку на Соединенные Штаты, а здесь хороши все средства, вплоть до разработки уникального дизайна (специально для американской аудитории!) и отказа от привычного названия игры. Тут как с кузницей – недостаточно сменить вывеску и купить новые молотки, нужно отыскать достойного и опытного мастера. В роли такого умельца и выступила франко-германская студия Spellbound Entertainment, известная ковбойской стратегией Desperados 2: Cooper's Revenge и «мафиозной» стратегией Chicago 1930. Боссы сформулировали задачу так: «Нужно сделать игру похожей на Oblivion! Нет, даже лучше!!!» Видимо, именно для этого к работе над проектом привлекли ветерана ролевого движения – самого Йохена Хама (Jochen Hamma), одного из создателей игрового сериала Realms of Arkania (в оригинале – Die Nordland Trilogie), основанного на популярной настольной системой Das Schwarze Auge. Йохен стал исполнительным продюсером Gothic 4 и теперь отвечает за качество будущего продукта. Кому, как не Йохену, известно, какой должна быть истинная RPG с крепким сюжетом и тщательно проработанной боевой системой?

Arcania является прямым продолжением Gothic 3. Прошло 10 лет, война с орками закончилась победой людей. Твой бывший персонаж успел стать королем, забронзоветь и окончательно забыть о нуждах и чаяниях народа. Такое зазнайство не понравилось ведьмам судьбы, и они нашли монарху замену – скромного тихоню рыбака, которому еще предстоит «спасти дракона и покарать принцессу». Революционером становиться вовсе не обязательно, можно примкнуть к королевскому войску и сражаться с бунтарями или выбрать свой путь.

ЗОЛОТО НА ГОЛУБОМ

Пока авторы не определились, как будет выглядеть главный герой, стоит ли использовать модели из предыдущей серии, или создать новый аватар. Но декорации великолепны: потоки солнечного света пробиваются через облако золотой пыльцы, легкий ветерок колышет листву и травку, а на опушке пасется чья-то будущая закуска.

Игра делается на движке Vision, разработанном программистами Trinigy. Быть может, ты помнишь его по проектам Dungeon Hero или The Show. Картинка красочная, даже пасторальная, одна-

Факты

1 огромный мир

1 безымянный герой

4 игровых класса

1000 вариантов оружия и брони

Картинка замечательная, не хватает только лесорубов и возницы.

Этим пейзажам позавидовали бы Шишкин и Левитан, вместе взятые.

Декорации выглядят превосходно: нежный ветерок колышет листву и травку, а на лужайке красуется скатерть с чьей-то закуской.

ко сказать, какими будут модели, пока трудно: разработчики так и не продемонстрировали их прессе. Аналогичная ситуация и с датой премьеры – никакой конкретики, одни туманные обещания. Вызывает сомнения искусственный интеллект: он и раньше не отличался особой сообразительностью, истребление целого города орков было делом времени, и только. Но не стоит унывать раньше времени: игра делается новой командой разработчиков, практически с нуля – есть вероятность, что AI перепишут заново.

Есть, однако, интригующие подробности: усталость стала одним из важнейших параметров персонажа. Чем дольше ты удерживаешь кнопку мыши, тем увесистее будет удар, но здесь тоже нужно знать меру – герой может утомиться раньше времени и оказаться совершенно беззащитным перед рычащей бандой орков.

ГРОМЫ И МОЛНИИ

Разработчики делают особый акцент на использовании магии. Опытный чародей получит власть над погодой и станет грозным громовержцем. Стандартная ситуация: группа охранников не дает проникнуть за городские ворота. Можно, конечно, лезть напролом, но куда интереснее собрать над их головами тучи, основательно вымочить стражников

О БРОНЕ

Настоящие средневековые доспехи не были цельными – они состояли из нескольких слоев. На льняную рубаху надевалась кольчуга, а уже на нее – тяжелые латы. Этим принципом воспользовались разработчики Gothic 4: Arcania: больше никакой монолитной брони – игрок сможет модифицировать свои доспехи до бесконечности, просто заменяя отдельные компоненты. Вплоть до орнамента и плюмажа на шлеме. Некоторые вещи добавят к характеристикам дополнительные очки.

СЛОВА МАРКЕТОЛОГА

Рассказывает Брайан Глэдмен (Brian Gladman), менеджер по глобальному маркетингу компании Dreamcatcher: «Мы делаем игру для двух рынков. С европейским все в принципе понятно – достаточно взять конверт, написать на нем волшебное Gothic, и вы сможете продавать что угодно многотысячными тиражами. Даже пустые болванки. В Штатах ситуация несколько иная. Да, там тоже есть поклонники этой RPG, но их количество не сравнится с числом фэнов той же Oblivion. Нам хочется переломить ситуацию и помочь американским геймерам узнать о такой замечательной трилогии, как Gothic. Для этого пришлось сменить команду разработчиков и даже название, которое, на мой взгляд, стало более сказочным».

Героический концепт-арт. В ущелье белеют кости дракона, а на мосту рыцарь сражается с йети.

Удивляет скрупулезность проработки деталей: на дереве выросла чага, а у его подножия краснеют сыроежки.

Боссы сформулировали задачу так: «Нужно сделать игру похожей на Oblivion! Нет, даже лучше!!!»

Образцы оружия и доспехов. Один меч разобран на части, и не случайно – ты сможешь заменять все его компоненты.

О ЖИЛЬЕ

В игре появится здание, где герой сможет отдохнуть, заняться алхимией или оружейным делом. Приятно, наверное, в спокойной обстановке синтезировать новое зелье или ковать уникальный меч. В Gothic 3 у протагониста был свой уголок с верстаком и столом для химических экспериментов, теперь герой получит в свое распоряжение целый бастион (как его шутя называют разработчики, «крепость уединенных размышлений»). Это склад, убежище и мастерская одновременно.

под ледяным дождем и заставить ретироваться в сторожку – сушиться. Постарайся понравиться местным жителям, стать героем локального масштаба. Тогда и цены станут доступными, и количество заданий возрастет, и девушки перестанут шарахаться в сторону, сменив гнев на милость.

Важный момент: в конце этого года DreamCatcher планирует выпустить дополнение к Gothic 3 – игру Gothic 3: Forsaken Gods, которая станет связующим звеном между сериями и подарит поклонникам более 25 часов напряженного геймплея.

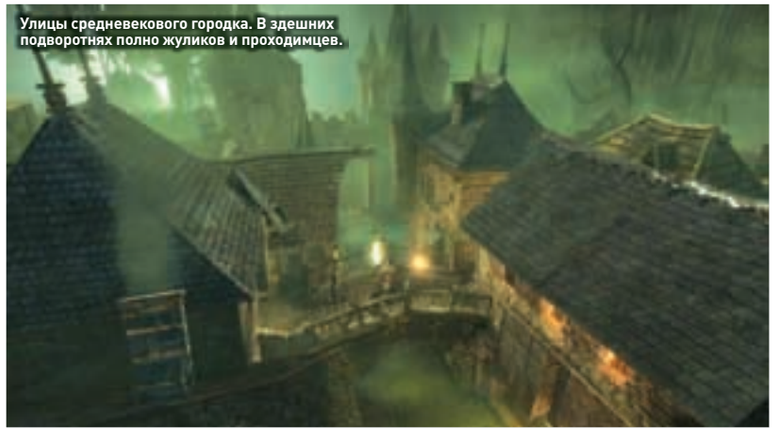
СДЕЛАЙ САМ

Будем учиться самостоятельности. В Gothic 4: Arcania появится масса новых настроек, которые помогут создать действительно уникального персонажа вместо привычного мачо с татуированными бицепсами. Оружие и броня состоят из отдельных компонентов, которые, словно детали конструктора, позволяют собирать новые мечи, палицы и кольчуги с особыми свойствами вроде дополнительного урона огнем или мощной защиты от холода.

Пару слов о развитии персонажа. Как обычно, очки опыта меняются на навыки. Но в отличие от предыдущих игр серии мы получим большую свободу и сможем распределять их по нескольку раз, отрабатывая авторский боевой стиль. Пока, правда, представлены всего четыре традиционных игровых класса: паладин, лучник, маг и вор, каждый со своими умениями и бонусами.

Новый герой стопчет несколько пар башмаков, обойдет Арканию вдоль и поперек. В третьей части сериала ты странствовал по континенту, в четвертой – вернешься на архипелаг, состоящий из множества небольших островов. Заблудиться не получится, достаточно пользоваться картой – на ней отображается подробная информация о выполнении заданий, дополнительные ориентиры и другие полезные данные, способные облегчить жизнь искателю приключений.

Авторы корпят над искусственным интеллектом и доводят до ума интерфейс, который, как утверждают очевидцы, существенно напоминает World of Warcraft. Еще одно изменение коснется системы навыков и талантов: за определенное количество монет ты сможешь сбросить умения и перераспределить очки заново. Так, как того требует текущая ситуация. Но все это случится потом, в 2010 году, а пока стоит пройти оригинальную трилогию заново и вспомнить, с чего начинались странствия безымянного героя. В путь! **PG**



Улицы средневекового городка. В здешних подворотнях полно жуликов и проходимцев.

ENGINE
start

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

www.maxi-tuning.ru

Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning

**В продаже
с 2 июля**

Особый шарм игре придает тот факт, что судьба может связать вместе совершенно непохожих друг на друга воинов – и они будут дружно биться за общее дело. Главное – личное обаяние командира отряда!

В каждом даже самом маленьком населенном пункте найдется с десяток проблем, требующих срочного решения. Иногда попадаются на редкость изысканные, вроде эскорта отравленных яблок.

MOUNT & BLADE

КОПЫТА КАК СЕРДЦЕ

ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Snowball/1C
РАЗРАБОТЧИК
TaleWorlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.taleworlds.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2008 года

Первое ощущение от этой игры, возникшей, кажется, еще во времена компьютеров, работающих на перфокартах, – чувство какой-то непререкаемой правильности. Точно так же играли на нервах седые патриархи Elite, UFO и King's Bounty, игры, которые ничего не объясняли и мимо которых в то же время невозможно было пройти. Они не приглашали, не манили душистыми крендельками заоблачных обещаний: эти игры хватали тебя за шкирку, усаживали за монитор и цепко впивались рудиментарными конечностями геймплея прямо в мозг. Ты поражался цельности и мощи этих воображаемых миров – и ночи напролет нагружал свой вещмешок трупами сектоидов, гордо носил клеймо фугитива и терпеливо собирал волшебную карту. Сопротивляться было бессмысленно... да и незачем, если уж начистоту.

Одна из редких игр, где можно принять участие в рыцарском турнире.

РОДОСЛОВНАЯ

Сопротивление – вещь достаточно бесполезная и в случае с Mount & Blade. Хотя противиться вроде и есть чему: показная визуальная бедность, уродливые модельки персонажей, почти часовой туториал, без изучения которого соваться внутрь настоящей игры боже упаси, какие-то странные люди не то в набедренных повязках, не то в изодранных кожаных штанах с трехметровыми палками наперевес... Необходимость, в конце концов, изучить приемы обороны и нападения, чтобы выжить в первой же схватке. Пока еще на кулаках. Стопроцентный лузер! С глаз долой, из сердца – в мусорное ведро. Вот только, как ни сильсь, не получится. Потому что не отпустит, закружит в своем дикарском танце так, что не найдешь ни сил, ни возможности

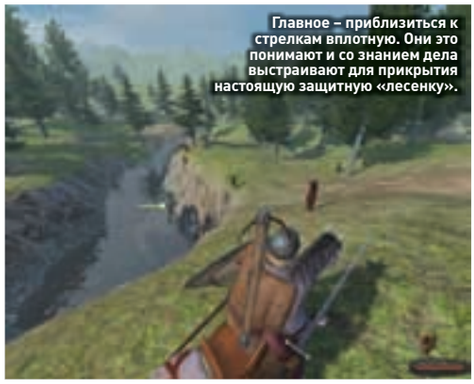
С лошади можно рубить мечом, а можно попытаться совершить смертельный выстрел из арбалета – и то и другое одинаково увлекательно.

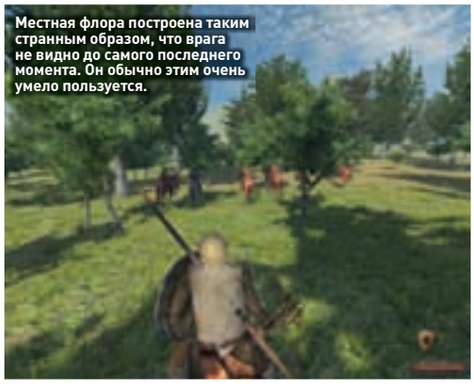
Факты

50 человек в партии

20 городов, доступных для посещения с начала игры

25 монет стартового капитала в кармане


Главное – приблизиться к стрелкам вплотную. Они это понимают и со знанием дела выстраивают для прикрытия настоящую защитную «лесенку».


Местная флора построена таким странным образом, что врага не видно до самого последнего момента. Он обычно этим очень умело пользуется.

А еще можно брать города приступом. Занятие тяжелое, но результат того стоит.

совершить самый естественный, казалось бы, шаг – отправить дистрибутив в корзину.

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПИР

Mount & Blade – единственный, пожалуй, на сегодняшний день более или менее аутентичный симулятор Средневековья. И несмотря на то что в принципе всю игру можно путешествовать по текстовым меню, главная прелесть Mount & Blade состоит в потрясающей, удивительной, великолепной системе ближнего боя – простой и в то же время невероятно разнообразной тактически, вязкой – и одновременно стремительной. В игре нет сюжета, завязки и внятного окончания: героя, которого мы с чистого листа создаем в генераторе персонажей а-ля Oblivion, просто помещают в самый центр бурлящего котла интриг и войн и дают полную свободу. По карте мира, которая выполнена практически в стиле Heroes of Might and Magic, разбросаны города, в каждом из которых есть непременные таверна, арена, рынок и дом правителя; из города в город мы можем перемещаться мгновенно, а можем скакать на лошади в режиме практически реального времени: тогда есть возможность наткнуться на шайку разбойников и наглядно продемонстрировать им преимущество кавалериста над пехотинцем. Потому что бои верхом здесь выполнены так, что рукопашные схватки кажутся детской забавой.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ АЛЛЮР

Да-да, эта самая игра со страшненьким лицом, что глядит на тебя с невзрачных скриншотов по соседству, еще и лучший в мире (единственный, чего уж там. – *Прим. ред.*) симулятор воинственного наездника. С лошади можно рубить мечом, а можно попытаться совершить смертельный выстрел из арбалета – и то и другое одинаково увлекательно. И в обоих случаях даже десятикратное преимущество

КАВАЛЕРИЙСКИЕ ТОНКОСТИ

Бой верхом на лошади, помимо прочих, имеет и самое очевидное преимущество: животное само по себе представляет мощное оружие. Направив разогнавшегося скакуна в толпу врагов, можно запросто расшвырять их в разные стороны, не прикладывая никаких дополнительных усилий. Но, естественно, ничего не дается просто так: если всадник окружен, ему приходится очень тяжело. Махать мечом смысла нет (отсутствует преимущество в скорости), отступление грозит серьезными ранами... Баланс выверен идеально.

СТАВКА НА ГЛУБИНУ

Проработка экономической модели Mount & Blade поражает. Здесь довольно сложно заработать мешок денег убийством дракона – а хорошие вещи стоят дорого, да и на пропитание крупной партии уходит достаточно средств. Выход? Можно заниматься торговлей – покупать в одном городе дешевле то, что в других стоит существенно дороже. Вариант надежный... но маловыгодный. Гораздо прибыльнее сражаться с разбойниками, одолев которых можно спокойно собрать с поверженных врагов всю их одежду и нехитрый (а иногда и наоборот!) скарб. В таких заботах незаметно пролетают не часы – дни!

А вот система генерации персонажа весьма забавна. Часто получаются воинственные монголы.

Совсем забавное начинается, когда в выяснение отношений ввязывается третья сторона – в наступившем хаосе очень легко потерять самообладание.

Предсказать исход таких стычек почти невозможно: это как раз тот случай, когда очки умений решают далеко не все.

Неприступный рыцарский замок. Впрочем, штурм все равно бы не удался.

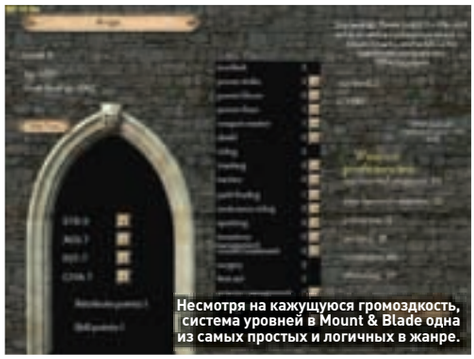
щество пешего врага на самом деле ничтожно: он обречен. Игра скрупулезно подсчитывает урон, наносимый разъяренным всадником: учитывается и сила самого удара, и скорость лошади; каждому незадачливому робину гуду, выпрыгнувшему из кустов, хватит для вечного упокоения одного хорошего выпада.

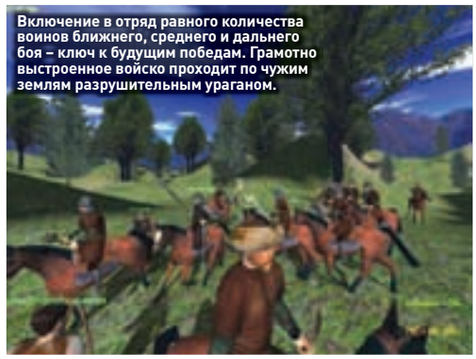
Когда эта забава наскучит, на арену выходят враги симметричные – то есть оседлавшие таких же вороных. Эти дуэли и вовсе песня, потому что – и это правильно – никакого принципиального отличия между персонажами здесь нет. Равно как и нет ни одного фэнтезийного элемента. То есть два всадника, случайно столкнувшихся на поле боя, имеют равные шансы – безо всяких уникальных умений, древних артефактов и огненных шаров в полнеба. Единственный дифференциал – первородные, изначальные умения: если ты, скажем, мечник, а твой соперник – мастер стрельбы из лука, то позиции у вас все же разные… но и в этом случае бой будет крайне интересным. Первый будет стараться лавировать между деталями рельефа, стремясь подобраться к врагу поближе, а тот, напротив, держать дистанцию и поражать визави редкими, но точными выстрелами.

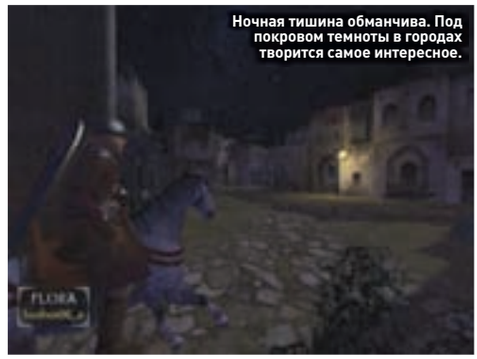
ДАВИТЬ ЧИСЛОМ

Но самое интересное в том, что Mount & Blade (размер последней бета-версии которой составляет всего лишь около полутора сотен мегабайтов) позволяет – и поощряет! – проводить настоящие массовые сражения, когда от каждой из сторон выступает до полусотни человек. Главный герой со временем может расширять свою партию, привлекая под знамена как опытных воинов, так и просто потенциально перспективных знакомых (чем выше его репутация, тем больше вероятность создания могущественной армии). Когда происходят подобные стычки, подбородок сам собой отъезжает вниз на добрый десяток сантиметров – мало того что все персонажи сражаются так, как и должны, они еще и используют огромное количество тактик и стратегий! Группа мечников бросается на одинокого стрелка, кавалеристы загоняют недоумевающих пеших солдат в самые настоящие клещи, строй арбалетчиков скрывается за пригорком и дружно выцеливает лучших из всадников… В такие моменты турецким разработчикам из студии TaleWorlds хочется отнести не 22 доллара, что они просят за полную версию многострадальной «беты», а вообще все свои домашние ценности. Ведь помимо всех этих ключевых моментов (один из немаловажных факторов боя, кстати, погода: в дождь тяжелее управлять лошадью, а туман мешает как следует прицелиться) в игре есть и все сопутствующее: квесты, развитие персонажа, огромный мир, населенный живыми людьми, бесконечные проблемы и междоусобицы, гарантирующие нам бесконечный запас приключений… Старания этих парней уже оценил шведский издатель Paradox Interactive, взявший на себя все вопросы с распространением этой великолепной игры, являющейся прекрасным примером успешного независимого игростроения. Хочется верить, что шведы не прогадают и не только нам Mount & Blade покажется одной из самых правильных игр последнего времени – трудоголики из TaleWorlds это заслужили. Да и разве может быть иначе? Эта игра просто не позволит думать по-другому. Она, знаете ли, из таких. **PG**

Mount & Blade позволяет – и поощряет! – проводить настоящие массовые сражения, когда от каждой из сторон выступает до полусотни человек.


Несмотря на кажущуюся громоздкость, система уровней в Mount & Blade одна из самых простых и логичных в жанре.


Включение в отряд равного количества воинов ближнего, среднего и дальнего боя – ключ к будущим победам. Грамотно выстроенное войско проходит по чужим землям разрушительным ураганом.


Ночная тишина обманчива. Под покровом темноты в городах творится самое интересное.

TotalFootball

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

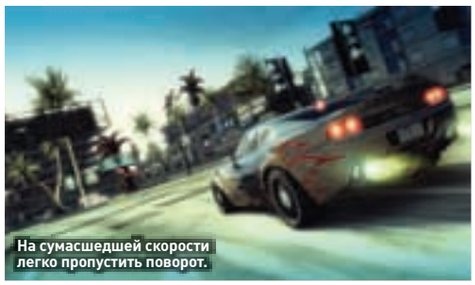
WWW.TOTALFOOTBALL.RU

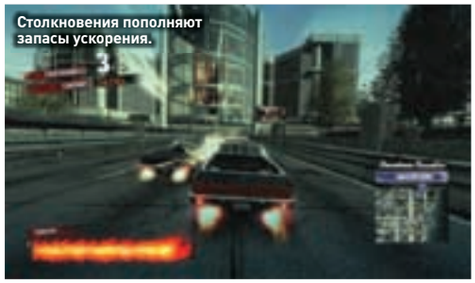
АНОНС АВГУСТОВСКОГО НОМЕРА TOTAL FOOTBALL

В очередном номере TF подводит итоги чемпионата Европы-2008, представляет эксклюзивные материалы о наиболее ярких событиях августа, о звездах российского и мирового футбола. «Один на один»: на ваши вопросы отвечает хавбек «Крыльев Советов» Иржи Ярошик. «Сиди и смотри»: откровения полузащитника «Москвы» Раду Ребежи и форварда «Крыльев» Евгения Савина. «Тактика»: подробно разбираем игру нашей национальной команды на Евро-2008. «Легенда»: малоизвестные факты из карьеры Олега Блохина. «Звезда»: счастливые мгновения и драмы полузащитника сборной России Дмитрия Торбинского.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Такие выходки не просто допускаются, но и поощряются.


На сумасшедшей скорости легко пропустить поворот.


Столкновения пополняют запасы ускорения.

BURNOUT PARADISE

БЕЙ, КРУШИ, ЛОМАЙ!

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Criterion Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.criterion-games.com/burnout/paradise/
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Название Burnout хорошо знакомо владельцам консолей. С 2001 года каждый новый эпизод серии предлагает им порцию автомобильного безумия. При этом разработчики умудрились завоевать любовь поклонников, нарушив общепринятую формулу успеха. Они не завлекают публику лицензированными автомобилями, не устраивают дорожных войн с применением оружия и не выпускают на экраны полуголых блондинок. В Burnout Paradise, например, вообще нет людей, даже за рулем, поэтому машины – словно игрушечные.

Продолжительный занос в трюковых соревнованиях принесет немало баллов.

Зато там есть Аварии – именно так, с большой буквы. Они прославили Burnout, поставив серию в один ряд с лучшими автомобильными гонками на приставках. Не за горами ее дебют – надо думать, триумфальный – на PC. Для захвата новой платформы авторы выбрали свое лучшее творение, так что осечка почти исключена. Всем, кто без ума от запредельных скоростей, экстремального вождения и зрелищных автомобильных катастроф, Burnout Paradise наверняка придется по душе.

СИМФОНИЯ РАЗРУШЕНИЯ

Новый эпизод, в отличие от миновавших компьютеры предыдущих частей, дарит водителям беспрецедентную свободу. Если раньше нужно было уныло копаться в меню, выбирая машину, режим и трассу, то теперь драйв начинается сразу после запуска приложения. Оказавшись в самом центре «райского» мегаполиса, ты волен двигаться куда глаза глядят. Все шоссе, переулки и проселочные дороги изначально открыты, а если путь и преграждает забор, то лишь затем, чтобы красиво разлететься в щепки от въезжающей в него машины.

Кроме основных дорог город опутывает целая сеть «козьих троп», с помощью которых можно существенно сократить маршрут или заработать призовые баллы, выполнив головокружительный трюк. Многие «неофициальные» трассы оканчиваются трамплином или обрывом – сигани оттуда, и твой автомобиль эффектно протаранит рекламный щит или грохнется на середину оживленной магистрали, устроив грандиозное ДТП. Массовые аварии – визитная карточка серии. Неудивительно, что в очередном эпизоде разработчики вывели их на новый уровень. Среди множества доступных режимов есть соревнования за «право владения» дорогой. Проще говоря, ты должен показать лучшее время на отдельно взятом шоссе или устроить на нем самую до-

Факты

1 город, созданный специально для гонок

40 песен в исполнении мировых знаменитостей

70 автомобилей, не считая призовых болидов

Любая масштабная авария демонстрируется в замедленном времени.

Автомобили мнутся очень правдоподобно, почти как в жизни.

рогую катастрофу (то есть нанести наибольший ущерб). Каждая машина, превращенная в груду металла, стоит денег, и чем больше колымаг придут в негодность от действий игрока, тем лучше. А уж если удастся расколошматить автобус (разумеется, без пассажиров – никакой кровищи, все стерильно), то дело в шляпе. При этом дорожный беспредел может растянуться на несколько минут. Столкнувшись с первым незадачливым «чайником», твой болид начнет бешено кувыркаться по трассе. Включи турбонаддув, и последует взрыв, который отбросит покореженное авто куда подальше. Словно шар для боулинга, машина заденет еще несколько транспортных средств, вследствие чего запасы турбоускорения пополнятся. А значит, будут другие взрывы и новые жертвы.

ПРАВИЛА НА ЛЮБОЙ ВКУС

Каждое соревнование так или иначе ведет к уничтожению транспортных средств. Даже во время тайм-триалов приходится крушить подвернувшиеся под бампер машины – как отмечалось выше, за аварии дают ускорение, а без него не добьешься достойных результатов. В гонке с соперниками тоже едва ли удастся одержать верх одними лишь водительскими навыками. Да и зачем отказывать себе в маленьких радостях? Бей, толкай, подрезай – и увидишь, как противник на полном ходу собирает столбы, расставаясь с колесами, дверями, стеклами и прочими уже ненужными частями колымаги. Каждое столкновение нам повторяют в замедленном времени, чтобы восторженный зритель оценил масштаб разрушений. Буквально на тво-

ТРЮКИ, АГРЕССИЯ, СКОРОСТЬ

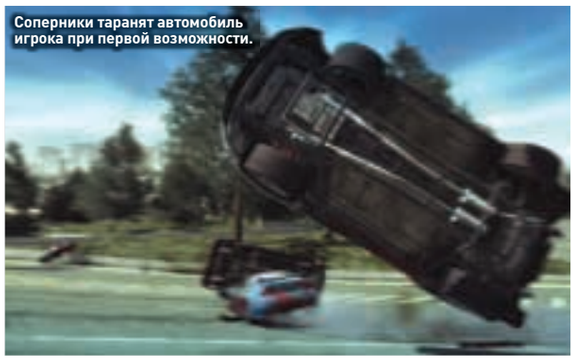
В игре нет лицензированных автомобилей, но в некоторых болидах легко угадываются знакомые черты. Все машины делятся на три категории: для скоростной, агрессивной и трюковой езды. Первые носятся быстрее ветра, но плохо выдерживают столкновения. Вторые отличаются внушительными размерами – спихнуть такого здоровяка с дороги непросто, зато сам он играючи сшибает соперников. Третьи великолепно показывают себя в управляемых заносах и прочих трюках, что отлично помогает в соответствующих соревнованиях.

Бей, толкай, подрезай, и увидишь, как противник на полном ходу собирает столбы, расставаясь с колесами.

НА НАШЕЙ ВОЛНЕ

В Paradise City есть некое подобие собственного радио. Ты даже можешь переключать песни, коих в игре около 70, – саундтрек состоит из композиций, доставшихся проекту от предыдущих частей, и хитов известных исполнителей. В числе последних – Avril Lavigne, Depeche Mode, Faith No More и Guns N' Roses. Временами приходится слушать болтовню местного диджея, который рассказывает о правилах заездов и ехидно комментирует твои поражения.

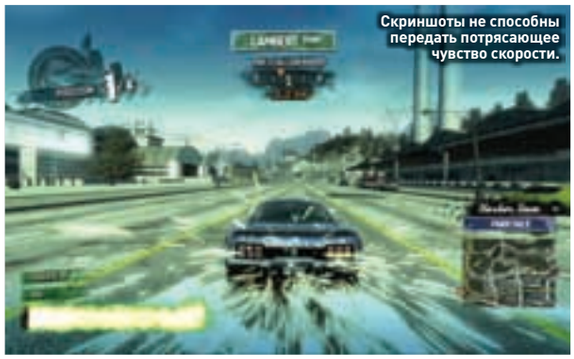
Проскочив в нескольких сантиметрах от «гражданской» машины, ты пополнишь запасы нитро.


Соперники таранят автомобиль игрока при первой возможности.

Чтобы заполучить машину соперника, нужно сначала разбить ее вдребезги.

УЛЫБОЧКУ!

Признайся, ты всегда мечтал увидеть физиономию побежденного врага после напряженного сетевого матча. В консольных версиях Burnout Paradise такая возможность есть (разумеется, если к приставке соперника была подключена специальная камера). Когда ты превратишь сверкающий болид конкурента в исковерканный железный хлам, на экране появится фотография несчастного водителя. Сохранится ли эта функция в компьютерном релизе, пока не ясно.


Скриншоты не способны передать потрясающее чувство скорости.

После переезда на PC игра обрастет дополнительными графическими эффектами, а значит, еще больше похорошеет.

их глазах сверкающий спортивный болид сминается, как лист бумаги. Burnout Paradise – это непрерывный «краш-тест» для нескольких десятков автомобилей.

Впрочем, далеко не в каждой гонке игроку отводится роль охотника. В заездах с говорящим названием «Меченый» он становится жертвой. Цель – добраться до финиша, не позволив преследователям расколошматить твой автомобиль. Отдохнуть от непримиримой борьбы можно в трюковых соревнованиях. Там ценится не агрессивность, а ловкость – призовые баллы начисляются за продолжительные заносы, прыжки с переворотами в воздухе и прочие акробатические этюды.

ПРОТИВ ВСЕЙ ПЛАНЕТЫ

Вышеописанное доступно и в мультиплеере, причем затеять состязание с друзьями можно «не отходя от кассы». У авторов, похоже, свои счеты с традиционными игровыми меню, поэтому они тщательно избегают привычных табличек. На консолях сетевой режим запускается нажатием пары кнопок, при этом игрок вообще не покидает трассу: на карте появляются заезды, предназначенные специально для сетевого режима или спланированные самими участниками. Устроить собственную гонку может любой желающий: достаточно обозначить место старта, финиша и дождаться соперников. Специально для компьютерной версии авторы обещают значительно расширить возможности коллективной игры и дать зеленый свет пользовательскому контенту.

Учитывая, насколько велик мультиплеерный потенциал проекта, они наверняка расстараются и приготовят что-нибудь особенное. Глобальные турниры нам уже гарантированы. На консолях, где Paradise дебютировала еще в январе этого года, постоянно проходят состязания в различных режимах – чемпионаты даже освещаются на официальном сайте. Кроме того, авторы регулярно потчуют поклонников бесплатными добавками, одна из которых освежила автопарк мотоциклетным транспортом. Обладателям PC сразу после выхода игры дополнительно скачивать ничего не придется – те же мотоциклы будут доступны изначально.

Оптимистичные высказывания вроде «надеемся, у них все получится» в данном случае неуместны. У Criterion Studios все уже получилось – остается лишь грамотно перенести готовый хит на другую платформу. После переезда игра обрастет дополнительными графическими эффектами, а значит, еще больше похорошеет, хотя даже в консольном обличье она удовлетворяет всем требованиям времени. Но вот насколько соответствует ее «аппетитам» твой компьютер – большой вопрос. Впрочем, разработчики обещают оптимизировать движок, позаботившись тем самым о владельцах устаревших систем. Остается лишь ждать и терпеливо соблюдать правила дорожного движения в реальной жизни, чтобы как следует выпустить пар в Burnout Paradise после ее выхода. **PG**

Для победы в гонке нужно не только быстро ездить, но и хорошо ориентироваться на местности.

В НОМЕРЕ:

- КУЛЕРЫ НА ТЕПЛОВЫХ ТРУБКАХ
- MP3-MP4 ПЛЕЕРЫ
- МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ
- ИГРОВЫЕ РУЛИ
- РАЗГОН HYBRID SLI
- МОДДИНГ: QUAKE MOD

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ СО 2 ИЮЛЯ

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Истребители в игре дотошно скопированы с реальных самолетов.

Каждый шлейф – это след ракеты или самолета.

Пока электронный помощник включен, камера жмется к истребителю.

TOM CLANCY'S HAWX

ЗАОБЛАЧНЫЙ ШУТЕР

ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Bucharest
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hawxgame.com
ДАТА ВЫХОДА
26 сентября 2008 года

Серия игр имени Тома Клэнси (Tom Clancy) на сегодняшний день насчитывает шесть разномастных шутеров. Похождения диверсанта Фишера, операции отряда «Радуга Шесть» и секретные задания группы «Призраков» неизменно вызывают интерес у поклонников жанра. Однако прогрессивное издательство Ubisoft не намерено топтаться на месте: в этом году оно планирует освежить бренд двумя совершенно новыми проектами, один из которых – авиасимулятор HAWX.

Во время боя самолеты едва ли не таранят друг друга.

Впрочем, ожидать от компании, собаку съевшей на экшенах, дотошной имитации полетов на боевом истребителе не стоит. В стенах бухарестского филиала Ubisoft рождается привычный шутер, только вместо солдат в камуфляже игрок управляет реактивным самолетом. Полсотни крылатых машин тщательно скопированы с реальных моделей, однако их технические характеристики «слегка» изменены, чтобы сражаться было по-настоящему весело.

ПРОВЕРЕНО ЭЛЕКТРОНИКОЙ

Современный воздушный бой – далеко не самый захватывающий аттракцион и уж тем более – никудышное зрелище. Зачастую пилот даже не видит противника, ориентируясь исключительно по условным значкам на радаре. Враг – кружок, ракета – черточка, две фигуры встретились и пропали – миссия выполнена, представление окончено. В HAWX все совершенно иначе. Во-первых, большинство ракетных снарядов эффективны лишь на малых дистанциях, когда неприятельский самолет можно разглядеть невооруженным глазом. Во-вторых, для поражения цели зачастую требуется не менее двух прямых попаданий, которым предшествует настоящая погоня с трюками и фигурами высшего пилотажа. Головокружительные маневры среди облаков – основа игры. Именно они превращают ее в захватывающий экшен, где в отличие от неторопливых симуляторов каждая секунда наполнена действием. Чтобы воевать было сподручнее, авторы приставили к пилоту электронного помощника. Он присматривает за тобой, не позволяя свалиться в штопор и бездарно разбить машину о землю. А также снабжает всей необходимой информацией, прокладывает кратчайший маршрут для перехвата цели и предупреждает о вражеских ракетах. Но во избежание попадания заботливую электронику придется отключить – чрезмерно опекая человека, она блокирует слишком

Головокружительные маневры среди облаков – основа игры. Именно они превращают ее в захватывающий экшен.

Факты

50 реально существующих современных самолетов

4 игрока проходят кампанию в совместном режиме

4 года отделяют события игры от наших дней

БУДУЩЕЕ – ЗА НАЕМНИКАМИ

События игры разворачиваются в 2012 году, когда самые развитые мировые державы начинают сдавать позиции. Сценаристы рисуют мрачный мир, в котором политики решают свои разногласия силами частных военных корпораций. Наемники руководствуются исключительно жаждой наживы, поэтому закон и моральный кодекс отходят на второй план. Сюжетные подробности пока не разглашаются, однако известно, что в одной из миссий герой сражается с МИГами... Впрочем, они стоят на вооружении не только в России.

Чтобы заложить крутой вираж, придется выключить вспомогательные системы.

рискованные маневры, без которых порой не обойтись.

Пока помощник включен, ты наблюдаешь за происходящим буквально с хвоста своего самолета. Стоит щелкнуть тумблером – и камера отодвигается на приличную дистанцию, обеспечивая панорамный обзор. Только так можно получить полное представление о расстановке сил, вовремя заметить угрозу и адекватно отреагировать, заложив спасительный, хотя и опасный, вираж. Включать и отключать опекуна приходится постоянно в зависимости от сложившейся ситуации. Так, преследуя разбитого врага, лучше не испытывать судьбу и воспользоваться электронной поддержкой. Но когда на хвосте повисли два агрессора, опасаться случайного столкновения с землей глупо – нужно использовать все возможности истребителя, и в этом случае заботливые бортовые системы становятся обузой.

СО СПУТНИКОВОЙ ТОЧНОСТЬЮ

Выписывать «бочки» и «мертвые петли» с помощью клавиатуры – гиблая затея, поэтому авторы настоятельно рекомендуют использовать джойстик.

В проект будет включена поддержка большинства популярных контроллеров, а тем, кто еще не обзавелся штурвалом или рукояткой, Ubisoft намерена предложить устройство, разработанное специально для HAWX, – оно появится в продаже одновременно с игрой.

Кроме придирчивости в вопросах управления с симуляторами игру роднит дотошность отображения местности. Пейзаж под фюзеляжем создавался на основе спутниковых снимков, так что территория полностью соответствует реальным картам. Более того, авторы тщательно проработали рельеф и наземные сооружения: город – не размазанная по земле текстура, а реалистичные трехмерные здания. Да что там город – на скале недалеко от виртуального Рио-де-Жанейро возвышается статуя Иисуса Христа (аккурат там, где она стоит на самом деле). Пока неясно, позволят ли нам вихрем пронестись среди домов, взорвать парочку небоскребов и разогнать пулеметными очередями автомобилистов на улицах, но то, что уже сделано, достойно самых лестных отзывов. Эволюция игр имени Тома Клэнси идет верным путем. **PG**

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ

Проходить сюжетную кампанию можно вчетвером, причем другие игроки мгновенно подключаются на любом этапе. В их отсутствие напарниками руководит искусственный интеллект, а ты корректируешь действия соратников своими приказами. Кроме совместного режима авторы готовят матчи, где до 16 летчиков сходятся в жестоких поединках над облаками. Победители награждаются опытом, а главное – деньгами, которые можно потратить на дополнительное оружие.

Город внизу представляет собой не растянутое раскрашенное полотно, а реалистичные трехмерные здания.

Чтобы сбить ракету с цели, можно выпустить тепловые ловушки, но крутое пике все же надежнее.

Благодаря сногсшибательным спецэффектам HAWX местами похожа на фильм.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Ком цу мир! Шпрехен зе дойч?

Хоть сейчас на агитплакат: «А ты записался в космодесант?»

В условиях «честной физики» противотанковые ежи существенно теряют эффективность.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

ГУЩЕ И НАВАРИСТЕЙ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dawnofwar2.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2009 года

С момента выхода первой редакции правил настольной Warhammer 40.000 от легендарной компании Games Workshop прошло более 20 лет, а популярность вселенной и не думает падать. В чем причина? Своей вечной молодостью Warhammer 40.000 обязана компьютерным играм. Плохо это или нет, но поколение MTV искренне считает, что командовать анимированными армиями гораздо интереснее, чем гонять по столу оловянных орков и хаоситов.

По поводу последнего утверждения можно спорить до хрипоты. Но отрицать, что некоторые компьютерные игрушки во вселенной «сорокатысячника» и правда необыкновенно притягательны, думаю, никто не станет. Взять хотя бы Warhammer 40.000: Dawn of War от канадской конторы Relic Entertainment. Стильная, красивая для своего времени и, самое главное, умная стратегия. Впечатление (и продажи) не испортили даже три коммерческих (и тем не менее неизменно качественных!) дополнения. Анонс полноценной второй части окончательно ошеломил половину играющей братии нашей страны, в том числе автора этих строк.

СВОБОДУ – В МАССЫ

В мире Warhammer 40.000, как известно, нет разделения на добро и зло: поступки слепых адептов Империи порой ничем не лучше деяний хаоситов или

Неряха запачкал кровищей пол и стены.

полуфашистов-некронов. А еще здесь постоянно кто-то с кем-то воюет. Так что повод для сиквела – не проблема. В палестинах великого Империума, как всегда, неспокойно. Да еще орки некстати расшалились, и невесть откуда набежали недоброжелатели... Завязка, конечно, так себе. Зато манера подачи не сулит тягомотины.

Мы не стеснены рамками сюжета, как в оригинальной Dawn of War: разработчики мастерят нелинейную кампанию. Пройти сюжетную часть можно за любую доступную расу. Ответственные лица заверяют скептиков, что наплевательское отношение к сценарию (как в недавней Soulstorm) ни в коем случае не пройдет. Ближайший аналог механики построения сингла – внимание! – Mass Effect! Скажем, выбрав космодесант, игрок попадает на гигантский имперский крейсер. Космическая посудина по нашей воле перемещается от планеты к планете и неспешно тянет за собой нить повествования. Нередко придется выбирать между несколькими заданиями: спасением пленников или вылазкой за ценным артефактом.

МОЛОТОК НАМ В РУКИ

На корабле также формируется армия. Разработчики очень кстати вспомнили, что все новое – хорошо забытое старое, и вернулись к идеям престарелой Space Crusade и Dark Omen из дружественной вселенной Warhammer Fantasy.

Факты

6 небольших отрядов под контролем игрока

6 слотов под оружие и полезный лут у героев

55 человек трудятся над долгожданным сиквелом

В укрытии орков вот-вот произведут легкую перепланировку.

Чем не ионная пушка? Похоже, мимо офиса Relic пробегал старина Кейн со товарищи.

Dawn of War 2 не стыдится своей жестокости и не стремится угодить консольщикам и неопытным игрокам.

Отныне никакого безликого стада: до конца кампании в распоряжении игрока будут герой и не более полудюжины небольших подразделений (5-6 юнитов), во главе которых стоят сержанты. Уменьшение масштабов объясняется просто – Relic хотят максимально избежать бессмысленных побоищ и заставить игрока работать головой.

Из доступных фракций подтверждены лишь основательно замусоленный космодесант и любимцы публики орки. По словам ведущего дизайнера Dawn of War 2 Джона Эбберта (John Ebbert), новые расы обязательно будут, но вот какие – большой секрет. Среди фанатов бытует мнение, что третьей стороной конфликта непременно окажутся харизматичные и близкие по духу оркам тираниды. Замечу: не самый плохой вариант. Но возникает вопрос: а смогут ли разработчики грамотно сбалансировать две столь похожие фракции? Куда органичнее в компании людей и зеленокожих смотрелись бы какие-нибудь высокотехнологичные некроны, тау или всегда и везде уместные красавцы-хаоситы.

ВНАЧАЛЕ БОГ СОЗДАЛ СЕРЖАНТА...

Сравнение с Mass Effect не было случайным. Dawn of War 2 делает неожиданный реверанс в сторону RPG. Во-первых, герои и сержанты смогут прокачиваться. Во-вторых, комплекта-

ВПЕРВЫЕ НА ЭКРАНАХ

Дебютная компьютерная игра по «сорокатысячной» лицензии Games Workshop вышла в далеком 1992 году. Тактическая стратегия Space Crusade хвасталась красочной VGA-графикой и интеллектуальным геймплеем, который впоследствии лег в основу X-COM. Перед каждой миссией игрок комплектовал небольшой отряд космических десантников. Игра базировалась на продуманной пошаговой системе, а после успешного выполнения цели бойцы получали апгрейды.

МЕХАНИЗМЫ ВОЙНЫ

Распространено заблуждение, будто бы имперские дредноуты мало чем отличаются от шагающих машин из MechWarrior. В действительности прямоходящие железяки из вселенной Warhammer 40.000 скорее родственники Робокопа. Гигантский механизм изготавливают с применением связок электроволокна и магна-катушек, после чего во чрево 12-тонной махины помещают тело искалеченного в бою воина. Последний уже не может покинуть свой боевой саркофаг. Для космодесанта дредноуты – живые памятники былым сражениям и подвигам.

Дредноут может не только застрелить, но и элементарно затоптать неприятеля.

Прежде чем склеить ласты, побежденные давят на жалость.

Информация о новых расах – под надежным амбарным замком, но разработчики упорно намекают на сюрприз.

ДЕЛА НАСТОЛЬНЫЕ

Когда ты будешь читать эти строки, должна состояться премьера пятой редакции правил настольной Warhammer 40.000. Изменения ожидаются эволюционные: обновят кодексы, добавят нюансы, существенно расширят историческую базу. Чтобы заинтересовать новичков, Games Workshop собирается выпустить наборы фигурок всего по $8. Правда, не исключено, что по пути в матушку-Россию цифра увеличится раза этак в три.

Побороть вражеского героя по-прежнему не так-то просто.

цию офицерской братии можно определять самостоятельно. У каждого квалифицированного болванчика – два слота под оружие, один под броню и три – под всякие полезные в бою мелочи. Различный инвентарь разбросан по картам и вываливается из героев противника. Особо ценные предметы выдаются после успешного прохождения задания (совсем как в Worldshift).

Сражения теперь еще больше напоминают Ground Control 2. Контрольные точки остались, а вот строительство пропало. Придется беречь каждого юнита, подкрепление отныне – манна небесная. Карты стали многоуровневыми: при помощи реактивного ранца пехотинец может легко запрыгнуть на крышу любой постройки. Выжить в столь непростых условиях помогут укрытия.

А раз есть укрытия, то закономерна возможность их разрушения: строения позволяют сровнять с землей. Особенно эффектно выглядит здоровенный дредноут, сметающий все на своем пути. Немудрено, что разработчики с превеликим удовольствием демонстрируют исполинов в различных ракурсах. Продуманная физика сулит не только зрелищность, но и невиданные ранее уловки. Например, как тебе перспектива взорвать мост под ногами зазевавшегося противника?

ВЗГЛЯД В НЕИЗВЕСТНОСТЬ

О мультиплеере пока известно немного. Совершенно точно в игре будет мощнейший и очень гибкий кооперативный режим. Так, второй игрок сможет поучаствовать или уйти в любой момент прохождения кампании. К многопользовательской теме мы непременно вернемся. Не исключено, что новые детали раскроют уже на E3.

Искусственный интеллект и графика (в модернизированном виде) перекочевали в Dawn of War 2 из другого большого проекта Relic – Company of Heroes. Это значит, что противник научился пользоваться укрытиями. Не зря ведь ящики и домики старательно вживляли в игровой процесс. Теперь происходящее в сингле не напоминает противостояние «кучи-малы №1» и «кучи-малы №2», а походит на нормальную тактическую борьбу.

Картинка расцвела. Настораживают лишь мутноватые текстуры земли. Движок поддерживает DirectX 10, «честную физику» и обладает поразительной способностью изумлять пользователя. Но здесь разговоры излишни – внимание на скриншоты. **PG**

В связи с появлением многоуровневых карт значение парней с реактивными ранцами сложно переоценить.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

5200 р.

Xbox 360 Premium HDMI RUS

12220 р.

PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

7930 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр

Advance Wars: Days of Ruin
1248 р.

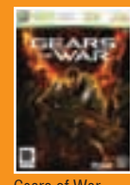
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates
1508 р.

Grand Theft Auto IV
2444 р.

Burnout Paradise
2080 р.

Lost Odyssey
2210 р.

Assassin's Creed
2054 р.



Gears of War
1300 р.

God of War: Chains of Olympus
1248 р.

Final Fantasy VII: Crisis Core
1430 р.

Grand Theft Auto IV (PAL)
2444 р.

Gran Turismo 5 Prologue (PAL)
1300 р.

Silent Hill Origins
1300 р.

Metal Gear Solid Essentials Collection
1820 р.

Medal of Honor: Complete Collections
1560 р.

Mario Kart Wii + Wheel
2080 р.

No More Heroes
1924 р.

Viking: Battle for Asgard
1950 р.

Army of Two (PAL)
2210 р.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

DARK VOID
В ПУСТОТЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
РАЗРАБОТЧИК
Airtight Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.capcom.com
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

В пустоте, как оказывается, тают не только очертания, но и надежды – особенно если пустота является единственным местом, где ютятся немногие отчаянные храбрецы, планирующие спасти Землю от инопланетного вторжения. О тонкостях этого тяжелого существования совсем скоро расскажет Dark Void – очень любопытный проект талантливой студии Airtight Games.

Точная дата выхода игры не объявлена до сих пор, хотя о разработке известно с октября прошлого года. Впрочем, торопиться в данном случае не стоит. Потому что, случись вдруг страшное, разработчиков проклянут страшнейшим из проклятий: не дай бог им испортить такую первостатейную конспирологическую фабулу! Она и впрямь прекрасна: агрессивная и недружелюбная древняя раса, которую мы, жалкие людишки, всю свою несознательную жизнь называли богами; небольшое число посвященных, сумевших вышвырнуть этих демиургов за пределы нашего существования; неизбежное в таких случаях их страшное возвращение и повсеместный хаос… Красота! Добавляем к этому главного персонажа – традиционного неудачника, пилота грузового космического корабля, практически Фрая из «Футурамы» – и получаем фантастической глубины потенциал (учитывая, что героя похищают эти самые злобные пришельцы и зашвыривают его в эту самую пустоту – после такой процедуры выживают немногие). Пилоту предстоит изучить инородную местность, вместе с товарищами по несчастью попытаться вернуться на родную планету и спасти ее от явно негуманных планов Смотрящих (так, оказывается, на самом деле зовут наших божеств и идолов).

Пусть никого не смущает полупрозрачная сущность агрессоров – это символ невиданного технологического развития. Ничего, короче говоря, хорошего.

Судя по первым обнародованным демонстрационным роликам, за конспирологическую фабулу можно не волноваться: воплощение ее, похоже, будет вполне достойным.

Если отбросить в сторону все разговоры о технологическом уровне игры (коротко: он традиционно великолепен и по полной программе использует все более или менее актуальные современные тренды), о Dark Void можно сказать следующее: тут самые лучшие в истории компьютерных игр летающие тарелки. Не футуристические летающие утюги, не пугающие своей массивностью космические крепости, а самые настоящие парящие блюдца – какими их впервые увидел американский летчик Кеннетт Арнольд в далеком 47-м. Мало того – их мы можем легко и красиво… угонять, пока те находятся в безмятежном полете!

Факты

1 реактивный ранец на чудо-тяге

3 по-настоящему подвластных главному герою измерения

10 летающих тарелок в одном воздушном бою

ТАЙНА БЕРМУД

Коварный сюжетный поворот выдергивает героя из нашей реальности в загадочную пустоту в то время, когда он пролетает над печально известным Бермудским треугольником. За эту милую подробность кланяемся разработчикам в пояс: значит, подкованы, значит, не должны подвести!

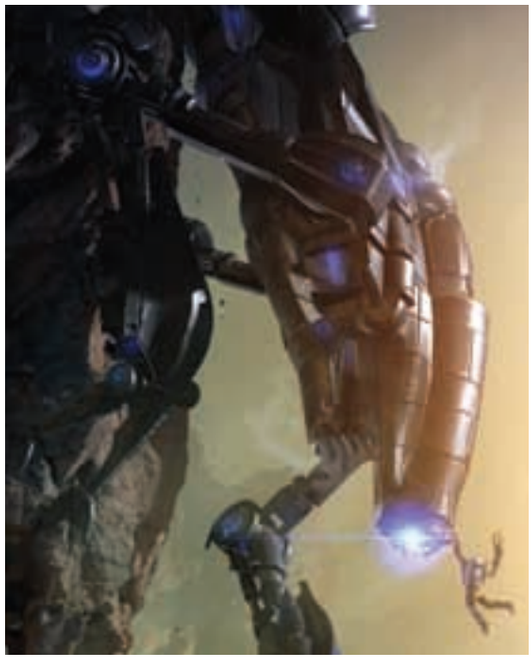
В Dark Void самые лучшие в истории компьютерных игр летающие тарелки. Самые настоящие парящие блюдца!

Потому что главной изюминкой игры – точнее, двумя изюминками – является полная свобода движения и наличие реактивного ранца. Выглядит это следующим образом: главный герой бежит вдоль уходящей в бесконечность скалы и отстреливается от преследователей, и все выглядит достаточно обыденно… до тех пор, пока он не решает, что просто так не спастись. Тогда протагонист просто начинает карабкаться вверх по скале – совсем как наш знакомец Альтаир. И оказывается, что пространство уровня не ограничено вообще ничем – ни верхних, ни нижних обозримых пределов не существует! Когда герой оказывается на вершине, он включает ранец – и превращается в натуральный самолет-истребитель. Игра немедленно становится отменным летным симулятором, и в какой-то момент парящий пилот грузового космического корабля берет курс на висящую в вышине летающую тарелку. Недолго думая, он приземляется на крышу враждебного аппарата и берет его под свой контроль.

Выглядит все это так, словно смотришь межмиссионный ролик от Blizzard – разработчики явно знают толк в режиссуре и постановочных эффектах. Вообще, когда наблюдаешь эту потустороннюю акробатику, в голове крутится простая мысль: слишком хорошо, чтобы быть правдой. По всей вероятности, так и есть: о Dark Void известно чересчур мало, чтобы говорить наверняка. Вроде бы возможности реактивного ранца со временем расширятся, превращая героя в существо практически инфернальное, а воздушные схватки с НЛО станут настоящим тактическим испытанием – дескать, игрок 10 раз подумает, прежде чем покуситься на сакральное блюдце. Еще говорят, что функции ранца не просто транспортные: эфирные баталии адреналиновым наполнением ничем не будут отличаться от старых добрых аркадных скроллеров. Как ни крути, а все равно получается слишком здорово! Так что с удовольствием ждем свежих новостей из стана Airtight Games и надеемся на то, что эти замечательные люди не затянут с релизом. **PG**

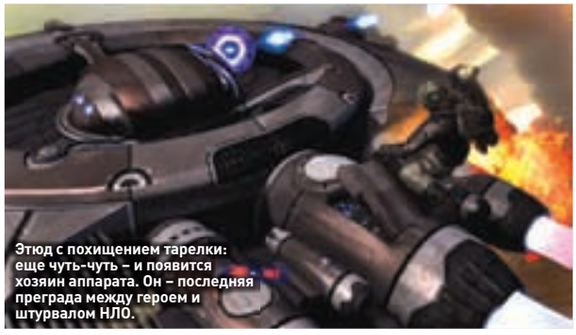
Сколь сложен процесс получения инопланетного судна, столь же неоспоримы и преимущества: ранец хоть и реактивен, но стрелять межпространственными снарядами не в состоянии.

Процесс покорения вершин обычно заканчивается этим – потому что сущности на то и высокоразвиты, чтобы понимать всю суть геройских замыслов. Правда, таким вот приемам и они не могут ничего противопоставить.



БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

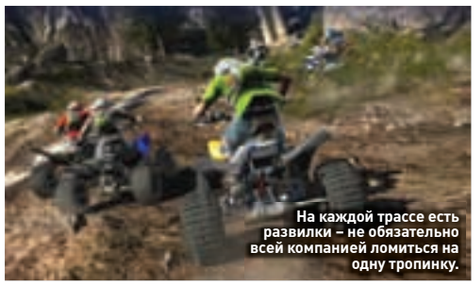
Capcom, переживающая сейчас не самые лучшие времена, совершила удивительное: увела талантливых разработчиков из-под носа самой Microsoft. Дело в том, что творческий костяк Airtight Games состоит из бывших работников FASA Studio – команды, работавшей под патронажем редмондского гиганта и ответственной за игры вроде Crimson Skies: High Road to Revenge. FASA Studio была закрыта около двух месяцев тому назад – и, как сейчас совершенно очевидно, напрасно: Dark Void выглядит на удивление мощной и зрелой работой.



Этюд с похищением тарелки: еще чуть-чуть – и появится хозяин аппарата. Он – последняя преграда между героем и штурвалом НЛО.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

С высоты открывается потрясающий вид, достойный лучших авиасимуляторов.


На каждой трассе есть развилки – не обязательно всей компанией ломиться на одну тропинку.

В обычных заездах участвуют 16 гонщиков.

PURE

ЧИСТЫЙ АДРЕНАЛИН

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Disney Interactive Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Black Rock Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.purevideo-game.com
ДАТА ВЫХОДА
26 сентября 2008 года

Если ты, устроившись в седле квадроцикла, на сумасшедшей скорости сиганешь с 30-метрового обрыва, то после приземления отправишься прямиком к патологоанатому. Однако студия Black Rock (ранее – Climax), известная серией симуляторов Moto GP, на этот раз решила пойти наперекор действительности. Герои гоночной игры Pure проводят в воздухе едва ли не больше времени, чем на земле, а после прыжка с высоты 15-этажного дома благополучно продолжают заезд. Но не спеши клеймить проект позором, называя его аркадой, – сами авторы считают свое детище мотоциклетным экшеном, способным утолить самый лютый адреналиновый голод.

Одно неловкое движение – и пиши пропало.

НОГИ ВЫШЕ ГОЛОВЫ

Разработчики готовят три вида соревнований: классические гонки, спринт и фристайл. В первых двух побеждает тот, кто первым доберется до финиша, в последнем же кубок достается самому ловкому – спортсмены выписывают головокружительные трюки, получая за них очки. Впрочем, это не означает, что одержать верх в традиционном заезде можно безо всякой акробатики. Наоборот, авторы вынуждают игроков непрерывно рисковать, делая невероятные кульбиты.

Только так можно пополнить запасы ускорения – исполнив несколько трюков, ты вырвешься вперед. Правда, вся энергия при этом потратится, так что для следующего броска придется вновь задирать ноги выше головы и вставать в седле. Кроме обычных есть еще и спецприемы, которые расходуют добытое с таким трудом ускорение, но и окупаются сторицей. Во-первых, ты увидишь по-настоящему феерическое зрелище, а во-вторых – полностью восстановишь запасы турбо, если акробатический этюд удастся. Всего авторы намереваются представить более 70 трюков, не считая коронных приемов, уникальных для каждого персонажа. Таким образом, гонщику придется постоянно решать непростую дилемму: исполнить несколько приемов и тут же потратить заработанное ускорение или продолжить серию рискованных движений, чтобы получить

Колеса квадроцикла клочьями вырывают свежую зелень, поднимают в воздух тучи пыли и комья дерна.

Факты

70 приемов, не считая коронных движений

40 песен в стиле хип-хоп и рок-н-ролл

7 районов для опасных трюковых соревнований

СОБЕРИ СЕБЕ МАШИНУ

Наряду с богатым автопарком уже готовых квадроциклов разработчики предлагают игрокам детали для конструирования собственных машин. Выбирая и настраивая двигатель, подбирая амортизаторы и колеса, можно изменять основные характеристики стального коня: максимальную скорость, ускорение, управляемость и другие параметры. Кроме того, четырехколесного друга разрешено украшать рисунками и наклейками. Авторы уверяют, что разнообразных запчастей и декоративных элементов хватит для сборки 60 тысяч уникальных моделей.

С помощью трюков пополняются запасы ускорения.

доступ к еще более головокружительным трюкам.

БЛИЖЕ К НЕБУ

Соревнования проходят исключительно на пересеченной местности по всей планете. Происходящее на экране легко принять за телетрансляцию – настолько правдоподобны и красивы окрестности. Такого потрясающего эффекта авторы добились за счет дальности прорисовки и детализации мира. Любой маршрут представляет собой участок девственной природы с пышной растительностью, беспорядочно лежащими камнями, поваленными деревьями и густой травой. Колеса квадроцикла клочьями вырывают молодую поросль, поднимают тучи пыли и комья дерна в воздух – Pure способна стать самым эффектным и зрелищным рейсингом. Взмыв высоко над землей, можно оценить величие местных пейзажей. Прекрасный вид распахивается вплоть до линии горизонта – никакой дымки, извилистые реки и уютные рощицы предстают как на ладони. Правда, разглядывать окрестности времени нет: затяжной полет отлично подходит для исполнения целой серии умопомрачительных кульбитов, и упускать такую возможность преступно. Виртуальный оператор показывает происходящее безумие с самых эффектных ракурсов. Когда ты стремительно несешься по бездорожью, подскакивая на ухабах и лавируя среди камней, камера висит за спиной пилота. Но стоит взмыть в воздух над глубокой пропастью, как камера отдаляется, предлагая зрителю панорамный обзор. Акробатическое выступление снимается с разных точек, чтобы удовлетворить самую взыскательную публику.

С английского языка слово pure можно перевести как «чистый». В случае с проектом студии Black Rock речь, несомненно, идет о чистом адреналине – благодаря прекрасному ощущению скорости и великолепной проработке окрестностей острых ощущений хватит на всех. Когда пойдут сентябрьские дожди, все поклонники экстремального спорта смогут спастись от сырости на солнечных и пыльных маршрутах Pure. **PG**

БЕРЕГИ КОНЕЧНОСТИ

Несмотря на то что все квадроциклы в игре демонстрируют противоестественную прочность, спокойно выдерживая прыжки с головокружительной высоты, в остальном они подчиняются законам физики. Машины очень натурально подскакивают на ухабах, а выбитые из седла гонщики летят и кувыркаются совсем как живые. Авторы уверяют, что каждое падение будет уникальным.

Все заезды проходят по пересеченной местности.

Дай пять!

Немного выше, и гонщики собьют воздушный шар.

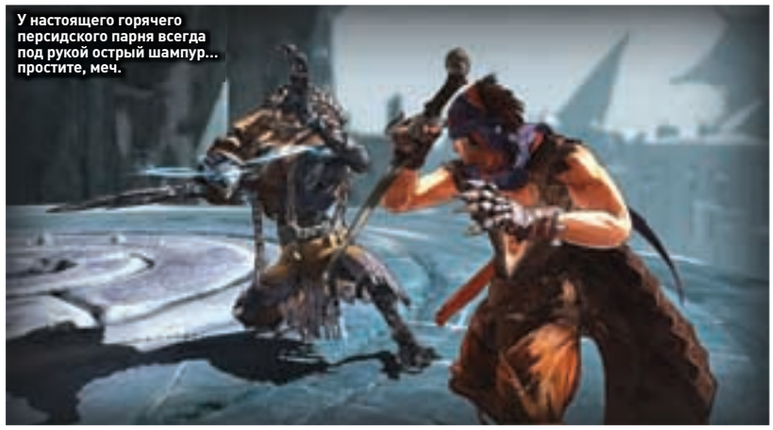
ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

PRINCE OF PERSIA

ПЕРСИДСКОЕ АНИМЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джейд Реймонд (Jade Raymond), продюсер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.prince-of-persia.uk.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
Зима 2008 года

Последнее время студия Ubisoft Montreal находится в творческом поиске, а его последствия иногда оказываются неожиданными. Assassin's Creed удивила игроков огромным, но пустым миром, в котором после прохождения сюжетной линии просто нечего делать. Попытки уйти от традиций серии о знаменитом агенте в Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction аукнулись тем, что сейчас нам вообще неизвестна дальнейшая судьба Сэма Фишера. Что выйдет из новой Prince of Persia, страшно представить.



У настоящего горячего персидского парня всегда под рукой острый шампур... простите, меч.

ПРИНЦ ВОРОВ

Действие очередного сиквела не связано с предыдущими частями. В главной роли – новый герой. И никакой он не принц. Пока. Трон и дворянский титул перед протагонистом возникают незадолго до финальных титров. А вначале наш парнишка по обыкновенной крестьянской глупости освобождает из многовекового заточения злого бога Ахримана. Наглое божество, понятное дело, немедля начинает беспредельничать, сеять хаос и – о, ужас! – подпиливать корни Древу Жизни. Осознав серьезность сложившийся ситуации, принц... простите, будущий принц дает клятву: во что бы то ни стало навести в стране порядок и искрошить Ахримана на шаурму.

Со времен The Two Thrones технологии ушли далеко вперед, и у монреальского отделения Ubisoft появилась возможность поселить героя в мир без швов и надоедливых подзагрузок. У игрока одна глобальная цель, но путь к ней извилист. Кто-то первым делом начнет истреблять боссов, а кто-то – возвращать проклятым землям былое великолепие.

На голове у принца настолько хитрая композиция из копны волос и махрового полотенца, что ему позавидует даже Сережа Зверев.

Факты

1 очаровательная напарница

12+ – возрастное ограничение будущей игры

140 человек неустанно трудятся над игрой

КИНОПРИНЦ

Пока Ubisoft в очередной раз обновляет персидскую франшизу, в Голливуде идут полномасштабные работы по экранизации «Песков времени». Продюсирует ленту один из самых успешных воротил кинобизнеса Джерри Брукхаммер, а в режиссерском кресле восседает Майк Ньюелл. Роль принца исполняет молодой актер Джейк Джилленхол (паренек с жалобным взглядом из «Послезавтра»). «Принц Персии: Пески времени» выйдет на широкий экран в середине июля 2009 года.

В раскаленную лаву теперь из спортивного интереса не прыгнешь – перемотка времени приказала долго жить.

СТАЛЬНОЙ КУЛАК

К обширному ассортименту акробатических кульбитов добавятся совершенно новые приемы и выкрутасы. Одной беготней по стенке уже, понимаешь ли, никого не удивишь, а посему в арсенале будущего царевича есть специальная металлическая перчатка. И это не может не радовать, ведь перемотки времени не предвидится. Во-первых, хватаясь стальной пятерней за различные неровности, можно существенно смягчить падение. Во-вторых, Арнольд «Терминатор» Шварценеггер давно доказал, что чугунный кулак – лучший аргумент в любом споре.

Разработчики отказались от массовых побоищ. Потасовки стали камерными, зато более напряженными. В бою активно используются предметы окружения, искусственный интеллект умнеет от уровня к уровню в арифметической прогрессии. Схватка даже с не самым сильным противником – серьезное испытание. Чего уж говорить о дуэлях с боссами. Каждый из них – яркая индивидуальность.

Чтобы победить крепыша, придется не только умело и шустро жать на клавиши, но и подбирать соответствующую тактику.

В странствиях протагониста сопровождает миловидная особа Элика. У девушки (последней из хранительниц Древа Жизни) свои счеты с Ахриманом. Элика умеет ловко драться, колдовать и вообще показывает себя только с лучшей стороны. Без верной попутчицы принц погибнет в схватке с первым же боссом: победить негодяев можно только совместными усилиями. По словам создателей, революционная (оцени, как громко сказано!) система взаимодействия с компьютерным персонажем всколыхнет жанр похлеще заигрываний со временем в The Sands of Time.

ВЫ В МУЛЬТИКАХ НЕ СНИМАЛИСЬ?

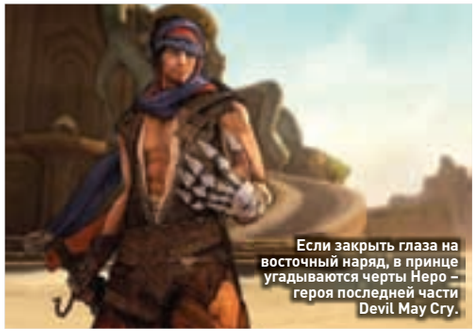
За прорисовку персидских пейзажей, пещер и дворцов отвечает доработанный и оптимизированный «моторчик» Assassin's Creed, который неожиданно было решено подружить с технологией cel-shading. За дальность прорисовки можно не беспокоиться, а вот детальность окружения пока оставляет желать лучшего: скучно как-то вокруг, тоскливо.

К счастью, мультяшная стилистика не превратила «Принца» в интерактивный аналог «Смешариков». Графическое оформление куда ближе к жесткому аниме в духе «Хелсинга», нежели к наивным детским сказкам. На кровищу, секс и рок-н-ролл, правда, рассчитывать не приходится: мягкое возрастное ограничение «от 12» ставит крест на любых тарантиновских замашках. **PG**

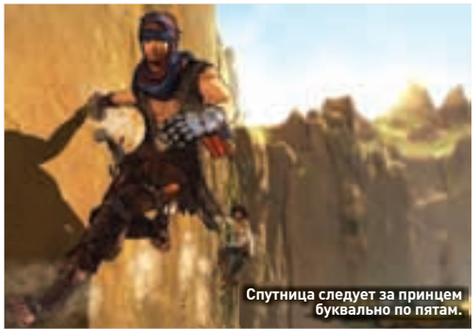
В движении Элика симпатичнее. Правда-правда!

СОБИРАТЕЛЬНЫЙ ОБРАЗ

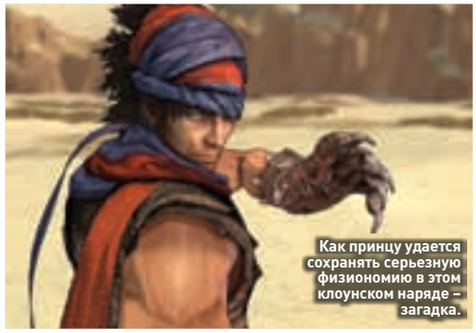
При создании персонажей разработчиков нередко вдохновляют звезды экрана. Мужская часть коллектива Ubisoft Montreal не скрывает, что прообразом Элики, сами того не зная, стали актрисы Кира Найтли и Натали Портман. До явного подражания создатели обновленного Prince of Persia не скатились, но если присмотреться, сходство поразительное. От Натали героине досталась форма лица, носа и губ. А от Киры – изящная шея и очаровательный взгляд.



Если закрыть глаза на восточный наряд, в принце угадываются черты Неро – героя последней части Devil May Cry.



Спутница следует за принцем буквально по пятам.



Как принцу удается сохранять серьезную физиономию в этом клоунском наряде – загадка.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

НАЗАД, В 1940-Е

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activizion
РАЗРАБОТЧИК
Treyarch
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.treyarch.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

Еще недавно о сериале Call of Duty отзывались более чем сдержанно. Без подобострастия, с которым заглядывают в глаза разработчикам журналисты сегодня. Разгадка такой метаморфозы проста, и имя ей – Call of Duty 4: Modern Warfare. Игра неожиданно оказалась настоящим хитом, во франшизу вновь поверили серьезные люди, запахло вереницами нулей в расходных сметах... Об очередной итерации популярнейшего шутера от первого лица, который лишился цифры в названии и теперь гордо именуется Call of Duty: World at War, нынче на каждом углу говорят только хорошее.

Душераздирающий кадр пытки из самого начала игры.

Хотя поводов для этого, кроме славного прошлого, вроде бы никаких: разработкой занимается темная лошадка игровой индустрии – студия Treyarch, проект собирается на графическом «моторе» четвертой части и вновь переносит нас в середину прошлого века. По словам людей из Treyarch, тема Второй мировой войны в играх еще не до конца раскрыта. «Мы взглянем на события более чем полувековой давности под другим углом. И расскажем совсем не ту историю, которую все ожидают услышать», – откровенничают авторы. Но одно неизменно: Call of Duty попрежнему тяжелый, брутальный, местами даже жестокий шутер. Игра держит в напряжении с первых кадров: японский офицер прикладывает горящую сигарету к глазу нашего товарища, после чего перерезает тому горло. Безумец направляется к нам, и его намерения очевидны... однако на выручку вовремя приходят однополчане.

НАЧЕКУ

В руках пистолет. Мы – на атолле, на дворе – ночь. Ярко сияют звезды, чайки беспокойно кружат над водной гладью. Здесь нас и поджидает первый сюрприз: вместо усатого фашиста нам противостоит хитрый военнослужащий японской армии. Разница как между неповоротливой кобылой и орловским рысаком: азиаты умны, изворотливы и сражаются так, словно от действий каждого зависит судьба императора.

Наш взвод набредает в джунглях на поляну, усеянную вражескими трупами, и, попинав мертвецов, отправляется дальше... Но на самом деле эти жмурики – талантливые актеры: стоит взводу повернуться к ним спиной, как вся «труппа» вскакивает на ноги и набрасывается на незадачливых вояк. Таких эпизодов нам обещано множество, и каждый из них должен стать полной неожиданностью для игрока (как тебе, например, хитроумное поведение снайперов: они не убивают, а ранят, чтобы затем спокойно уничтожить всех рискнувших предложить раненому помощь?). Вооружившись огнеметом, главный герой сможет выжигать целые травяные поля

Факты

4 бойца в сетевых баталиях

1 атолл, затерянный в океане

1 огнемет – веский аргумент

100 + коварных японцев, прячущихся в зарослях

РЕГЕНЕРАЦИЯ

После тухлой Medal of Honor: Airborne военным шутерам, казалось, был вынесен приговор. Но Call of Duty 4: Modern Warfare стала не просто хорошей (да что там, лучшей в серии!) игрой. Она заметно подняла планку качества в жанре и послужила образцом для шутеров нового поколения. Свежая серия в уже истерзанном игроделами сеттинге должна получиться как минимум не хуже.

Японцы хитры и опасны. Нужно быть начеку.

Одно неизменно: Call of Duty по-прежнему тяжелый, брутальный, местами даже жестокий шутер.

(иногда в этих зарослях прячутся замаскировавшиеся диверсанты, обнаружить которых не представляется возможным). Выглядит игра в соответствии с самыми высокими стандартами: и без того технологичный движок четвертой части в Call Of Duty: World At War заиграл новыми красками благодаря появившейся возможности взаимодействия с окружающей средой. Касается это не только растительности и зданий: висящий на дереве труп солдата можно сбить, аккуратно выпустив пулю в веревку; приставные лестницы под огнем автомата разлетаются в щепки. Кроме того, теперь бойцы умеют плавать.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Изменения (в Treyarch говорят, что такого количества нововведений не было ни в одной из предыдущих частей серии!) коснутся и мультиплеера. Режимов – два, и оба они основаны на кооперативном прохождении. Первый – игра по локальной сети, где сражаться могут лишь два брата по оружию (спиной к спине, постоянно прикрывая друг друга), второй (онлайн-сражения) предложит пройти сценарий в группе уже из четырех бойцов. В обоих случаях акцент делается на использовании военной техники и отлаженном взаимодействии малой боевой группы. Соответствующим образом планируется изменить и поведение врагов, за которое будет отвечать новая, более проработанная система искусственного интеллекта.

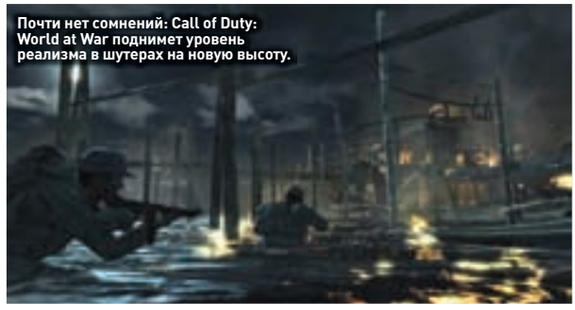
Мы имеем все основания полагать, что из Call of Duty: World at War выйдет лучший военный шутер этого года. Похоже, разработчикам удалось-таки найти баланс между проверенным годами отстрелом карикатурных врагов и изысканными дизайнерскими решениями. Отменной приправой к основному блюду служит острый сценарий. Выход Call of Duty: World at War намечен на конец 2008 года. **PG**

ИСТОРИЯ

Биография главной игры о войне пишется уже на протяжении пяти лет. За это время вышло более 30 проектов с Call of Duty в названии – на всевозможных платформах, включая мобильные телефоны (и даже эта версия Call of Duty стала лидером продаж). За первоначальным успехом последовал неожиданный спад: после выхода третьей части разработчиков не упрекал в самокопировании только ленивый. Релиз Call of Duty 4: Modern Warfare изрядно перетряхнул застывшую в развитии серию.

Пальбой по деревьям разве что птиц распугаешь. Тактически выученного врага нахрапом не возьмешь.

«А ты молился на ночь?»



Почти нет сомнений: Call of Duty: World at War поднимет уровень реализма в шутерах на новую высоту.

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДРА КОСТ

ДЕЛО В ШЛЯПЕ: ИГРЫ ПРО ИНДИАНУ ДЖОНСА

В 1973 году Джордж Лукас (George Lucas) .еще не прославился на весь мир – в США только-только вышла его первая большая работа «Американские граффити». К этому моменту у Джорджа были две новые идеи. Первая – создать грандиозную космическую сагу с множеством приключений и колоритных персонажей. Вторая – снять приключенческий фильм в формате субботнего утреннего сериала про археолога, который бы искал магические артефакты по всему свету. Что случилось дальше, знают все – 1977 год, «Новая надежда» и армия поклонников по всему свету. Джордж отправился отдыхать вместе со своим другом Стивеном Спилбергом (Steven Spielberg), который поделился с ним мечтой – снять фильм о Джеймсе Бонде. На что Джордж ответил: «У меня есть идея получше!» Сценарий родился за считаные недели. Подбор актеров, съемочной группы, дизайн персонажей – все было готово в кратчайшие сроки! Оставалась последняя тонкость – изначально героя должны были звать Индиана Смит. К счастью, Спилберг отклонил эту идею. Так мир получил нового героя – отважного искателя приключений Индиану Джонса.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Идея создавать компьютерные игры по художественным фильмам возникла не вчера. Как только выяснилось, что компьютерные игры могут приносить деньги, среди прочих образовалась и компания LucasFilm Games, переименованная впоследствии в LucasArts. Первым проектом по лицензии стала Raiders of the Lost Ark, появившаяся через год после премьеры одноименного фильма. Игра вышла на самой популярной платформе того времени – Atari 2600. Тогдашние проекты в большинстве своем были примитивными и порой создавались одним человеком. Таким человеком был Говард Уоршоу (Howard Warshaw), автор небезызвестных Yar's Revenge и E.T. Последнюю часто называют в числе «худших игр всех времен и народов», что правда лишь отчасти: в 80-е всевозможного хлама выходило не меньше, чем сегодня, просто далеко не все привлекало столько внимания. Raiders of the Lost Ark избежала подобной участи, хотя в ней хватало недостатков – так, нужно было управлять одновременно двумя джойстиками: один отвечал за перемещение героя, второй – за использование инвентаря.

Следующим проектом стала Indiana Jones in the Lost Kingdom, вышедшая в 1984 году. В этой логической игре предстояло искать сокровища, опережая соперника – Ивана Рейсса. Lost Kingdom не снискала особой популярности, так как не была основана на фильме и вышла только на Commodore 64.

В 1985 году в развлекательных центрах можно было встретить игровой автомат Indiana Jones and the Temple of Doom. Это был незатейливый платформер для всех возрастов. Технологии того времени позволяли даже озвучить персонажей. «Soon! Kali Ma will rule the world!» – кричал главный злодей Мола Рам, когда Инди погибал в схватке. Позднее, в 1987 году, игра была портирована на домашние платформы – от ZX Spectrum до набиравшего популярность Apple II.

В том же 1987-м вышла Indiana Jones in Revenge of the Ancients, классический текстовый квест: черный экран, мы читаем описание локаций, а затем с клавиатуры вводим команды.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS – ОДНО ИЗ ПЕРВЫХ ТВОРЕНИЙ РОНА ГИЛБЕРТА, АВТОРА MONKEY ISLAND И FULL THROTTLE.

Харрисон Форд почему-то никогда не озвучивает Индиану в компьютерных играх. Обычно этим занимаются Даг Ли (Doug Lee) и Дэвид Эш (David Esch).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

В 1989 году на экраны выходит последняя серия кинотрилогии. Одновременно с ней появилась Indiana Jones and the Last Crusade в двух вариантах – квест и платформер. Последний не стоит упоминания. Зато квест, созданный на фирменном движке LucasArts – SCUMM, занял достойное место в пантеоне классических адвенчур. Он не только полностью соответствовал событиям фильма, но и дополнял повествование новыми деталями. Игра популярна до сих пор, а совсем недавно даже была полностью переведена командой энтузиастов на русский язык. Indiana Jones and the Last Crusade дважды переиздавалась – сначала была улучшена графика до 256 цветов, затем усовершенствовали звук.

Итак, кинотрилогия завершилась, а вот индустрия компьютерных развлечений только начала набирать обороты. В это время руководство LucasArts принимает важное решение – дальнейшие игры про Индиану Джонса будут создаваться не по мотивам кинофильмов, а только по самостоятельным сценариям. Трудно переоценить подобный поступок: сложись все иначе, нас ждала бы череда бессмысленных и неинтересных поделок, как это произошло в тот же период со Star Wars.

СУДЬБА АТЛАНТИДЫ

Первой такой самостоятельной игрой стала Indiana Jones and the Fate of Atlantis – классика приключенческого жанра, одно из первых творений Рона Гилберта, который позже прославится благодаря Monkey Island, Full Throttle и Sam & Max. Здесь есть все: отличный сюжет, занимательные загадки, качественная озвучка, удобное управление. Сценарий по разгулу фантазии мог бы легко соревноваться с любым фильмом об Индиане.

Герои отправлялись в интереснейшее путешествие по разным уголкам земного шара – в джунгли Амазонки и ледяные пустоши Исландии, в теплую Португалию и солнечную Грецию. Они спускались в глубины критских лабиринтов, находили потерянные диалоги Платона и, конечно же, легендарную Атлантиду.

Еще одна интересная особенность – разветвленный сюжет. Зачастую это означает, что где-то под занавес можно выбрать концовку. Но в Fate of Atlantis все не так тривиально – решить свою судьбу нам будет предложено уже на второй локации. Во-первых, можно отправиться в путешествие в одиночку, решая все возникающие проблемы только с помощью интеллекта доктора Джонса. Второй вариант пробиться к концовке – использовать грубую силу, ведь Индиана не из робкого десятка и в состоянии постоять за себя. И наконец, можно взять себе в напарницы женщину по имени София и отправиться на поиски Атлантиды вдвоем. Каждый вариант позволит узнать что-то новое – посетить неведомые локации или встретить уникальных персонажей. Версия на CD отличалась от дискетной наличием озвучки, но в обоих случаях приключения сопровождает музыка Джона Уильямса из классической кинотрилогии.

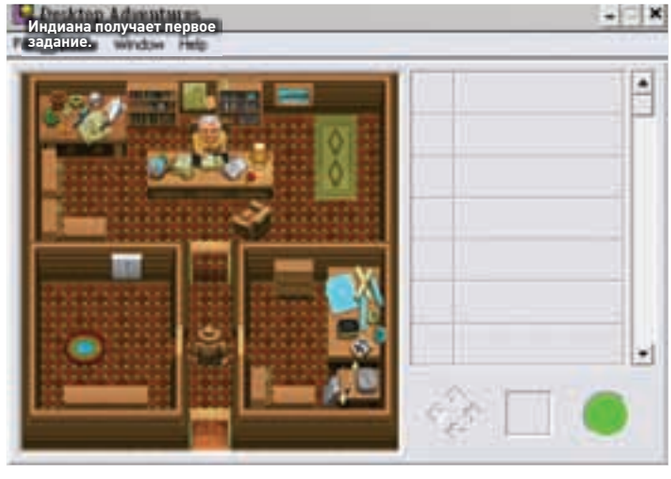
В том же 1992 году вышла Indiana Jones and The Fate of Atlantis: The Action Game – изометрический экшен с аналогичным сюжетом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ

В 1996 году графические операционные системы окончательно обосновались на персональных компьютерах, причем не только на домашних. Именно тогда встроенные в Windows 95 «Сапер» и «Косынка» стали офисными хитами – играми, на которые можно потратить полчаса в обеденный перерыв. LucasArts оперативно отреагировала на это веяние, выпустив Indiana Jones and his Desktop Adventures.

Игра имеет классический вид сверху, Индианой мы управляем при помощи мыши, помогая ему решать различные головоломки. Однако это вовсе не квест, а, как модно сейчас говорить, казуальная игра. Загадки не очень сложны и заключаются в поиске предметов и доставке их нужным персонажам. Сюжет разбит на несколько небольших историй, для прохождения любой из них потребуется максимум час. Интересно, что каждый раз территория игрового мира генерируется случайным образом – как и загадки для главного героя. Запуск начинается с деревни, где наш старый друг Маркус Броди дает нам очередное задание. Выслушав его и не забыв прихватить фирменный хлыст, отправляемся на поиски приключений. Кроме кнута мы будем находить и другое оружие – оно нам очень пригодится, ведь Инди придется сражаться как с дикой природой, так и с солдатами вермахта.

«У меня плохая новость – штора горит... а теперь и кресло».



Индиана получает первое задание.

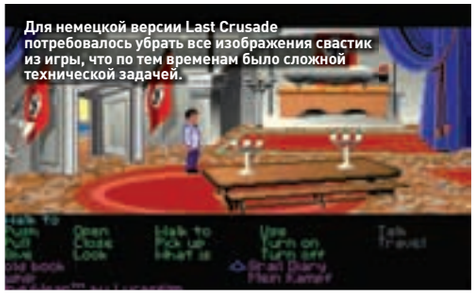
Поклонники сериала давно пытаются создать собственные приключенческие игры об Индиане. Более-менее близка к завершению Indiana Jones and Fountain of Youth.

Сюжет Fate of Atlantis базируется на реальных фактах – рейхсфюрер Генрих Гиммлер пытался переписать историю, чтобы доказать, что арийцы – потомки выходцев из Атлантиды.

ЮНОСТЬ ПРОФЕССОРА

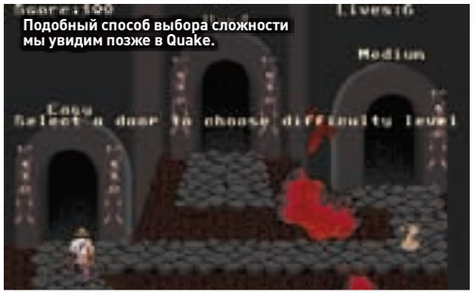
Даже после окончания кинотрилогии интерес к приключениям профессора Джонса не ослабевал. В связи с этим компании LucasFilm и Paramount решили заработать денег на известном бренде, выпустив в 1992 году на экраны телевизоров сериал «Хроники молодого Индианы Джонса», повествующий о юности будущего археолога. Сериал благополучно шел в течение года, он приобрел поклонников, получил множество положительных отзывов и был отмечен премией Эмми. Приключения молодого Джонса решили перенести на популярную в то время платформу NES, выпустив The Young Indiana Jones Chronicles: неплохой платформер, правда, имеющий мало общего с фильмами. Собирать шляпы, чтобы пополнить здоровье или голыми руками расправиться с боссом-танком, – это слишком для профессора археологии.

Ну какая игра от LucasArts обходится без отсылок к «Звездным войнам»?



Для немецкой версии Last Crusade потребовалось убрать все изображения свастик из игры, что по тем временам было сложной технической задачей.

Главная экшен-сцена – гонка на вагонетках.



Подобный способ выбора сложности мы увидим позже в Quake.

Теперь все знают, что под Венецией расположены древние катакомбы.

Доктор Джонс, вы ли это?

Однообразность и примитивная графика не способствовали популярности Desktop Adventures, но в наши дни, когда казуальные игры на подъеме и по ним проводятся международные чемпионаты, она вполне может найти новых поклонников. Тем более что скачать ее сегодня можно бесплатно – например, с FilePlanet.

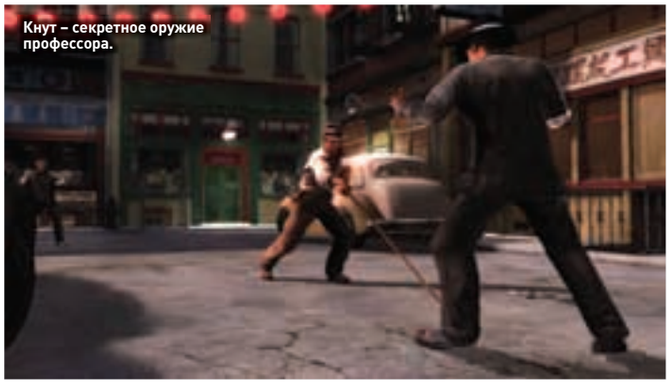
ИНДИАНА ДЖОНС И ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ

Шел 1999 год. Джордж Лукас заканчивал работу над новыми «Звездными войнами», мощности домашних компьютеров росли, а звание самого известного археолога и искателя приключений уже завоевала Лара Крофт, героиня сериала Tomb Raider. LucasArts решила восстановить справедливость. Правда, без особого успеха. Indiana Jones and Infernal Machine появилась на прилавках в середине 1999 года, и сказать, что LucasArts опоздала с этой игрой, – не сказать ничего. Сюжет повествует о Вавилонской башне, которую по легенде построили люди, стремясь добраться до неба и открыть врата рая. В трактовке авторов башня была вместилищем ужасного механизма, открывающим врата в другое измерение под названием Etherium – обиталище злого бога Мардука. В Etherium Индиане предстояло сразиться со стражником из лавы, ледяным големом, а также огромным бронзовым роботом. Сюжет – первая серьезная проблема. Все предыдущие истории хоть и имели целью поиски некоего удивительного артефакта, но дорога к нему пролегала по вполне обыденным джунглям и пустыням. Infernal Machine же похожа на чистую фантастику, и дух приключений улетучивается на глазах. Индиана из археолога переквалифицируется в истребителя нечисти. Действие происходит в 1947 году, поэтому место главных врагов занимают коммунисты, которые ищут части Вавилонской башни, чтобы заново ее отстроить и заполучить в свои руки огромную власть.

Графически игра отстала на пару лет. Обделенные полигонами модели персонажей неестественно двигались, а узнать главного героя можно было только по фирменной шляпе и кнуту. Не доставляли радости и бестолковые головоломки с рычагами, ушибленные умом противники и неудобное управление. Вообще, проблема перехода в 3D характерна для того времени. Ведущие игровые компании вовсю экспериментировали с новым форматом, но получалось далеко не у всех. Провальной оказалась King's Quest 9 – мало кто оценил такие метаморфозы любимого сериала. Та же участь постигла Quest for Glory и большинство других некогда известных циклов.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Всем хотелось, чтобы LucasArts учла свои ошибки и выпустила действительно качественный проект про Индиану Джонса. До этого удачнее всего получались квесты, но жанр терял популярность, а студия полностью посвятила себя новым про-


Кнут – секретное оружие профессора.

Не всем пошел на пользу переход в 3D.

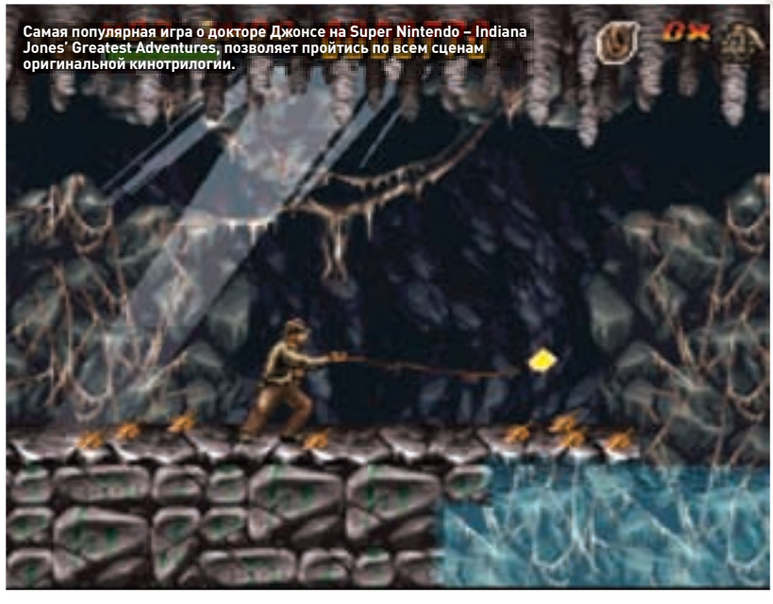
ектам о джедаях – казалось, история доктора Джонса завершилась. Однако в 2002 году поползли слухи о готовящемся воскрешении нашумевшего сериала на киноэкранах. На прилавках появилось специальное издание кинотрилогии с бонусными материалами, где среди прочего прилагался трейлер новой игры Indiana Jones and the Emperor's Tomb. В 2003 году она увидела свет. За несколько часов нам предстояло пройти по местам событий всей кинотрилогии – по джунглям Цейлона, готической Праге, Стамбулу и секретным базам Третьего рейха. Опять нацисты – куда же без них. Теперь агенты рейха ищут так называемое сердце дракона, способное наделить своего обладателя нечеловеческой силой. Индиана неоднократно срывал их коварные планы, и этот раз не стал исключением.

Поскольку перед нами экшен, по большей части нам придется бегать, прыгать, орудовать кнутом и драться. Конечно, здесь есть и загадки, но они в основном заключаются в поиске оптимальных путей, нажатии нужных кнопок и нахождении различных предметов. А еще в Emperor's Tomb отличные рукопашные схватки. Герои не просто размахивают кулаками, а именно сражаются. Индиана может схватить негодяя за грудки, бросить на стоящий за ним стол, который от удара развалится, а затем схватить ножку этого стола и нанести удар. Бои очень зрелищны, использовать окружающую обстановку интересно и удобно – не приходится лихорадочно стучать по клавишам, чтобы выполнить очередной трюк. Разработчики постарались максимально разнообразить приключение, ведь это тоже отличительная черта всех проектов об Индиане Джонсе. Мы носимся по крышам домов, плаваем в затопленных храмах, гоняем по улицам Пекина, переодеваемся в немецкую форму и проникаем на секретные базы, сбиваем самолеты, а под конец вообще попадаем в другое измерение. Даже сейчас Indiana Jones and the Emperor's Tomb выглядит весьма достойно.

20 ЛЕТ СПУСТЯ

В текущем году на экраны кинотеатров вышло продолжение приключений нашего любимого археолога. Заждавшиеся поклонники фильм оценили высоко, скептики стали спорить о физической форме Харрисона Форда, а игроков поджидал сюрприз в виде LEGO Indiana Jones. Ее обзор читай в данном номере Правильного.

Это последняя на сегодня вышедшая игра об Индиане, но еще летом 2006 года появилась первая информация о находящемся в разработке проекте для консолей нового поколения. И демонстрационный ролик, где профессор Джонс с ловкостью расправляется с членами Триады на заднем дворе. Видео изобилует замечаниями о том, что совершить одинаковый удар дважды – невозможно. И действительно, герой три раза ударяет оппонента в одно и то же место, и каждый раз тот падает по-разному, иногда задевая окружающие предметы и разрушая их. Затем Индиана сражается с бандитами на крыше трамвая, не менее эффектно разбрасывая врагов по сторонам. К сожалению, информации об этом проекте мало, нет пока даже официального названия. Известно лишь, что все происходит в 1939 году (через год после событий Last Crusade), а к сценарию приложил руку сам Джордж Лукас. В любом случае приятно, что сериал не умер, герой не убрал шляпу и хлыст на полку, а значит – нас ожидает множество интересных приключений. **PG**


Самая популярная игра о докторе Джонсе на Super Nintendo – Indiana Jones' Greatest Adventures, позволяет пройтись по всем сценам оригинальной кинотрилогии.

ГЕЙМЕРСКАЯ ПРАВДА

10 МИФОВ ОБ ИГРАХ, КОТОРЫЕ ДАВНО ПОРА БЫЛО РАЗВЕНЧАТЬ

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

Элвис Пресли живет в уединении и изредка наведывается в Лас-Вегас, где его никто не узнает! Американская армия сбила летающую тарелку и провела вскрытие инопланетянина! Великая княжна Анастасия Романова чудом избежала смерти от рук большевиков! В московской канализации расплодились крокодилы! Эти и другие сенсационные истории читайте… нет, не в нашем журнале. Правильный все-таки не бульварный таблоид, а уважаемое издание о компьютерных играх. Впрочем, мифов хватает и в игровой индустрии. Некоторые из них совершенно нелепы, другие же довольно убедительны. В любом случае сегодня правда восторжествует. Мы собрали самые популярные мифы, городские легенды и просто неверные убеждения и намерены безжалостно их опровергнуть.

Правда ли, что консольные игры продаются в разы лучше компьютерных?

Скольких геймеров Grand Theft Auto превратила в преступников?

Существует ли игра, способная довести человека до суицида?

Читай, если не боишься правды!

/01 ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ ДЕЛАЮТ ПОДРОСТКОВ АГРЕССИВНЫМИ

МИФ: Многие политики и общественные организации утверждают, что есть явная связь между электронными играми и подростковой жестокостью. Большинство игр демонстрируют, что насилие – эффективный способ решения проблем, и к тому же можно беспредельничать, оставаясь безнаказанным. Это и толкает тинейджеров на преступления. Дошло до того, что полиция, арестовав подростка за правонарушение, первым делом изучает его коллекцию игр: «Это еще что такое? Grand Theft Auto?! Ну все понятно...»

РЕАЛЬНОСТЬ: На сегодняшний день нет ни одного доказательства того, что игры провоцируют повышенную агрессивность. Исследований по вопросу проводилось много, однако доверия они не вызывают, поскольку выводы их сильно разнятся. Скажем, немецкие ученые попросили группу мужчин в возрасте от 18 до 26 лет играть в шутеры, а сами записывали изменения в коре головного мозга. Они были почти такими же, что наблюдаются в мозге человека во время реальной драки. Вердикт специалистов: если ты просиживаешь сутки напролет за играми, полными насилия, то и в жизни будешь больше предрасположен к агрессии. Тут же нашлись другие ученые, назвавшие немецкий доклад чушью. Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) представила несколько научных исследований, в которых утверждается: игры, в том числе MMORPG, не оказывают негативного психологического воздействия и не пробуждают в людях агрессию. Наоборот, они помогают больным забывать о боли, способствуют психологической реабилитации ветеранов войн, улучшают концентрацию внимания и просто дают людям возможность выпустить пар.

Что касается непосредственно тинейджеров, то факты опровергают связь между играми и насилием. Для примера можно взять США, где чаще всего кричат: «GTA делает бандитов из наших детей!» Так вот, согласно статистике, подростковая преступность в Америке... падает. По сравнению с 1994 годом количество убийств, изнасилований, грабежей, совершенных тинейджерами, снизилось на 44 процента. То есть почти в два раза! Точно такой же уровень преступности наблюдался в 1983 году, когда никаких шутеров от первого лица и кровавых экшенов а ля Manhunt и в помине не было.

Еще вопросы? Сколько геймеров пошли по кривой дорожке, переиграв в Grand Theft Auto? Да нисколько! Некоторые пытаются свалить вину за свои проступки на серию Rockstar Games (например, американец Девин Мур уверял, что застрелил троих полицейских, находясь под впечатлением от GTA), однако суд не принимает всерьез бредни о «симуляторе убийства». А судья окружного суда штата Вашингтон Роберт Ласник во всеуслышание заявил: нет ни одного свидетельства того, что, ударив офицера полиции в игре, кто-нибудь вышел на улицу и сделал то же самое в реальной жизни.

МИФ: Не все одинаково хорошо играют, однако пройти до конца тот или иной шутер хочется многим. Это понимают и разработчики с издателями, поэтому и были придуманы чит-коды. Они позволяют менять параметры игры и возможности персонажей, разрешают пропустить уровень или получить доступ к различным спецвозможностям. А началось все с подачи id Software, которая открыла фэнам Doom режим бога и прочие тайны мироздания.
РЕАЛЬНОСТЬ: Каждая игра нуждается в хорошем тестировании. Так называемые чит-коды существуют для удобства деятельности разработчиков и тестеров. Надо тебе, скажем, проверить, действительно ли игра виснет в подземелье злого колдуна после использования поносного заклинания, тут же загрузил нужный уровень и все быстренько выяснил. Часто разработчики оставляют читы в финальной версии продукта, но далеко не всегда. В последнее время издатели изменили свое отношение к кодам и больше не считают их безобидными. Ведь читы укорачивают время прохождения игры и существенно меняют впечатление от продукта. Наверняка ты замечал: стоит разок воспользоваться кодом, как интерес к проекту мигом пропадает. Издателям это, само собой, не нравится, а потому они все чаще просят разработчиков закрывать геймерам доступ к читам.

/02 ЧИТ-КОДЫ СДЕЛАНЫ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

/03 СУЩЕСТВУЕТ ИГРА, ВЫЗЫВАЮЩАЯ У ЛЮДЕЙ КОШМАРЫ И АМНЕЗИЮ

МИФ: В 1981 году в нескольких игровых залах американского города Портленд появился новый автомат. Назывался он Polybius. В игре звездолет летел по коридору, и нужно было уклоняться от бомб и отстреливать врагов. Разные огоньки на экране часто мигали, причем к концу каждого уровня мерцание ускорялось. Игровой автомат быстро стал популярен, однако потом с геймерами творились нехорошие вещи. У одних кружилась голова и начинались эпилептические припадки, других мучили странные видения и кошмары по ночам, прочие жаловались на провалы в памяти. Поговаривают, кто-то даже покончил жизнь самоубийством. Спустя месяц приехали люди в черном и забрали все автоматы Polybius. По слухам, случившееся было не чем иным, как секретным армейским экспериментом. Некоторые люди в интернете уверяют, что располагают образом игры Polybius и способны запустить ее на компьютере. Но в Сеть не выкладывают – иначе быть беде!

РЕАЛЬНОСТЬ: Polybius – великая игровая «городская легенда». Она довольно известна, и пресловутый игровой автомат можно увидеть даже в одной из серий «Симпсонов». Тем не менее доказательств, что Polybius когда-либо существовал и американская армия с его помощью провела эксперимент на людях, нет. И вряд ли когда появятся. Очевидцы молчат – видимо, все умерли в страшных муках. Пару лет назад некто Стивен Роч (Steven Roach) заявил, что в начале 80-х работал на южно-африканскую компанию, которая и сделала Polybius. Экспериментальный игровой автомат оказался небезопасным и вызывал эпилептические припадки. Поэтому модель отозвали из залов и сняли с производства. Однако каких-либо доказательств у Роча нет. Верить ему или нет – решай сам.

Тем не менее игры, причастные к ухудшению состояния человека или даже к его смерти, действительно есть. К примеру, когда вышла Half-Life 2, некоторые геймеры жаловались на тошноту и головокружение. А один кореец умер после многочасового игрового марафона – не выдержало сердце. Тут, правда, игры винить нелепо. Во всем надо знать меру.

/04 ИГРЫ НА ДИСКАХ ДОЖИВАЮТ ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬКИ

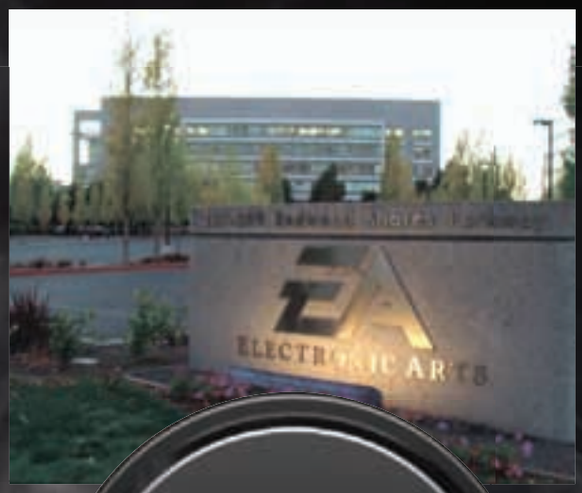
МИФ: Развитие интернет-технологий идет поистине безумными темпами, и все больше покупок делается через онлайн. Это удобно и довольно быстро. Недалек тот день, когда производство дисков с играми прекратится. Экс-глава Microsoft Билл Гейтс (Bill Gates) заявил, что Blu-ray – это последний материальный носитель данных. Совсем скоро все продажи будут вестись через интернет, а информацию станут хранить исключительно на серверах и жестких дисках. Бумажные книги и журналы, кстати, тоже уйдут в прошлое.

РЕАЛЬНОСТЬ: Без сомнения, CD и DVD осталось жить недолго. В США уже сейчас музыку предпочитают покупать через интернет в электронном формате – скачал и сразу закинул на iPod. Однако не стоит спешить хоронить диски. Прежде чем они окончательно исчезнут, пройдет не пять и даже не 10 лет. Во-первых, далеко не всюду есть качественный широкополосный интернет. Пол-России еще сидит на модемах, что уж говорить об Африке с Южной Америкой! Во-вторых, даже если ты качаешь по 10 мегабайтов в секунду, добро надо где-то хранить. Каков объем жесткого диска твоего компьютера? 250 гигабайтов? 320? Хм-м-м, не так и много. Да, и не забывайте о консолях. Жесткий диск Xbox 360 – 20 гигабайтов, PlayStation 3 – 40. Хватит разве что на пару современных игр. Эти приставки уйдут с рынка не раньше чем через 5–7 лет. Что придет на смену – пока неизвестно, но сомневаемся, что в PlayStation 3 будет HDD в 40 терабайтов.

В общем, гипотетически, как только широкополосный интернет придет в село Малая Бабаевка, жесткие диски смогут вмещать вагоны информации, а Google позволит тебе хранить на своих серверах сколько угодно и чего угодно, Blu-ray, картам памяти и флеш-накопителям будет пора на пенсию. Но, повторюсь, гипотетически. Не забывайте об особенностях человеческой психологии. Мы любим вещи! Любим то, что можно потрогать. Нам нравится распечатать диск с игрой, полистать буклет. А потом – поставить этот самый диск на полку. На память. А 10 гигабайтов информации, хранящейся на жестком диске, ты куда поставишь? Вот то-то и оно.

МИФ: Американская компания Electronic Arts вот уже много лет является независимым издателем №1 в мире (под «независимым» подразумевается, что у нее нет собственной игровой платформы типа Xbox или PlayStation). EA славится агрессивным подходом к бизнесу. Компания без стеснения покупает эксклюзивные лицензии (например, сейчас только она может выпускать симуляторы американского футбола) и не упускает случая прибрать к рукам конкурентов. «Электроники» владеют долей акций Ubisoft, пытаются приобрести Take-Two Interactive и захватывают мелкие студии, не обращая внимания на чьи-то протесты. Недалек тот день, когда Electronic Arts поборет всех конкурентов и получит все «жирные» лицензии.

РЕАЛЬНОСТЬ: Многие геймеры недолюбливают EA и считают ее этаким дьяволом игровой индустрии. Однако беспредельно доминировать на рынке эта компания никогда не будет. Во-первых, не забывайте о Sony, Nintendo и Microsoft – трех титанах, победить которых не под силу даже «электроникам». Во-вторых, конкуренты не дремлют. Объединение Activision и Vivendi Games привело к рождению компании, ничуть не уступающей Electronic Arts. Activision Blizzard с World of Warcraft, Call of Duty и Guitar Hero сейчас решительно претендует на титул «Независимый издатель №1». Ну и наконец, существует антимонопольное законодательство. Если бы EA чисто гипотетически устранила большинство конкурентов, ее бы засудили и, скорее всего, раздробили на несколько компаний.



/05 ELECTRONIC ARTS ПОДЧИНИТ ВСЕХ И ВСЯ

/06 ДАМЫ НЕ ИГРАЮТ

МИФ: Женщины равнодушны к играм. Маленькие девочки от случая к случаю балуются The Sims, но как только оканчивают школу и поступают в колледж или начинают работать, тут же забывают об электронных развлечениях. Позже, уже отметив тридцатилетие, они немного играют в «Косынку», казуальные головоломки и изредка – с детьми в простенькие аркады. С шутерами и экшенами дамы вообще предпочитают не связываться, поскольку им не нравится насилие и то, как женщин отображают в играх. Лару Крофт они ненавидят.

РЕАЛЬНОСТЬ: В прошлом большинство игр действительно предназначались для парней. Название карманной консоли GameBoy – лучшее тому подтверждение. Однако за последние 10 лет ситуация стремительно изменилась. Женщины охотно играют в казуальные игры типа Bejeweled, Zuma и пасьянсы «Паук» и «Косынка». Но не только в них! The Sims привлекла в ряды геймеров миллионы девушек. Квесты сегодня тоже интересны в первую очередь дамам. Согласно опросам, женщины не чураются гонок, экшенов и MMORPG. Они играют в Need for Speed, им нравится Tomb Raider и Prince of Persia (особенно яркая The Sands of Time), их без вопросов берут в рейд в World of Warcraft. Недавнее исследование интересов американских старшеклассниц показало: половина из них не понаслышке знакома с серией Grand Theft Auto. В Америке сегодня почти 50 процентов всех игр приобретают женщины. Да, львиная доля этих покупок предназначается для мужей и детей, но и себя дамы не обделяют. Мамы играют не только в одиночку, но и часто с детьми: в Guitar Hero, Rayman Raving Rabbids и проч.

Кстати, к Ларе Крофт большинство женщин относятся спокойно либо с симпатией. И неспроста. В книге «Убивая монстров» психолога Джерарда Джонса (Gerard Jones) доказывается, что у мисс и миссис, играющих за сильных, волевых персонажей, повышается уровень уверенности в себе, и они лучше приспособлены к трудностям и конфликтам реальной жизни. Чем Ларка не образец для подражания?

/07 ИРАК КУПИЛ 4000 КОНСОЛЕЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СУПЕРКОМПЬЮТЕРА

МИФ: Весной 2000 года в Японии появилась долгожданная приставка PlayStation 2. Ажиотаж вокруг консоли не знал границ – купить ее было очень непросто. Однако Ираку удалось приобрести 4 тысячи PlayStation 2. Этим фактом тут же заинтересовались ФБР и ЦРУ. Стражи госбезопасности предположили, что сделка совершена по приказу правителя Ирака Саддама Хусейна (Saddam Hussein). Якобы он наслышан о мощном процессоре PlayStation 2 и велел изучить консоль, объединить приставки в сеть и создать военный суперкомпьютер для запуска ракет.

РЕАЛЬНОСТЬ: Несмотря на явную бредовость слуха, он получил большое распространение. Более того, органы госбезопасности США действительно указали факт покупки партии PlayStation 2 в своих отчетах и провели расследование. Естественно, информация о военном суперкомпьютере не подтвердилась. Во-первых, процессор PlayStation 2 не такой уж мощный, во-вторых, заставить слаженно работать 4 тысячи консолей на благо армии – задача посложнее чистки авгиевых конюшен. Да и какой смысл? В Ираке были нормальные компьютеры, а с ними куда меньше возни.

Корпорация Sony отказалась комментировать слух о суперкомпьютере. Хусейн тоже – он был слишком занят прохождением Final Fantasy X.

НЕПРАВДА, ЧТО...

*** ...большим коммерческим успехом пользуются только кровавые игры. На самом деле лишь 15 процентов игр предназначены для взрослой аудитории и имеют рейтинг Mature.**

*** ... в каждой игре Tomb Raider есть секретная пещерка, где Лара Крофт раздевается и весело плещется в водичке. Хотелось бы, но нет.**

*** ...беспроводные мышки и геймпады работают хуже проводных и менее отзывчивы.**

/08 УВЛЕЧЕНИЕ ИГРАМИ ВЕДЕТ К СОЦИАЛЬНОЙ САМОИЗОЛЯЦИИ

МИФ: Не так давно на церемонии игровых наград Spike TV одна гостья со сцены заявила: «Геймеров нужно награждать за борьбу со СПИДом, поскольку они ужасно выглядят и их попросту никто не хочет». Верно сказано, да? Геймеры проводят за играми все свободное время, забывая про семью, друзей, хобби и собственный внешний вид. Ярчайший пример – американец Шон Вули, который играл в EverQuest по 12 часов в день, не общался ни с кем, кроме мамы, питался исключительно пиццей, писал в бутылку, чтобы не вставать из-за компьютера, и в конце концов вышиб себе мозги из ружья.

РЕАЛЬНОСТЬ: Геймеры страдают от стереотипов не меньше, чем сексуальные меньшинства. Обыватели представляют нас запаршивевшими толстяками с красными глазами и дурным запахом изо рта, проводящими у компьютера 20 часов в сутки. Ни семьи, ни друзей, ни приличной работы. Однако исследование американской Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) свидетельствует о другом. Геймеры-то, оказывается, ведут активный образ жизни! Они занимаются спортом, читают, тусуются, да и творчество им близко. И что особенно возмутительно для противников игровой индустрии, на вышеназванные дела у них уходит в три раза больше времени, чем на игры. Вот несколько убедительных цифр:

93% геймеров читают книги или ежедневные газеты;

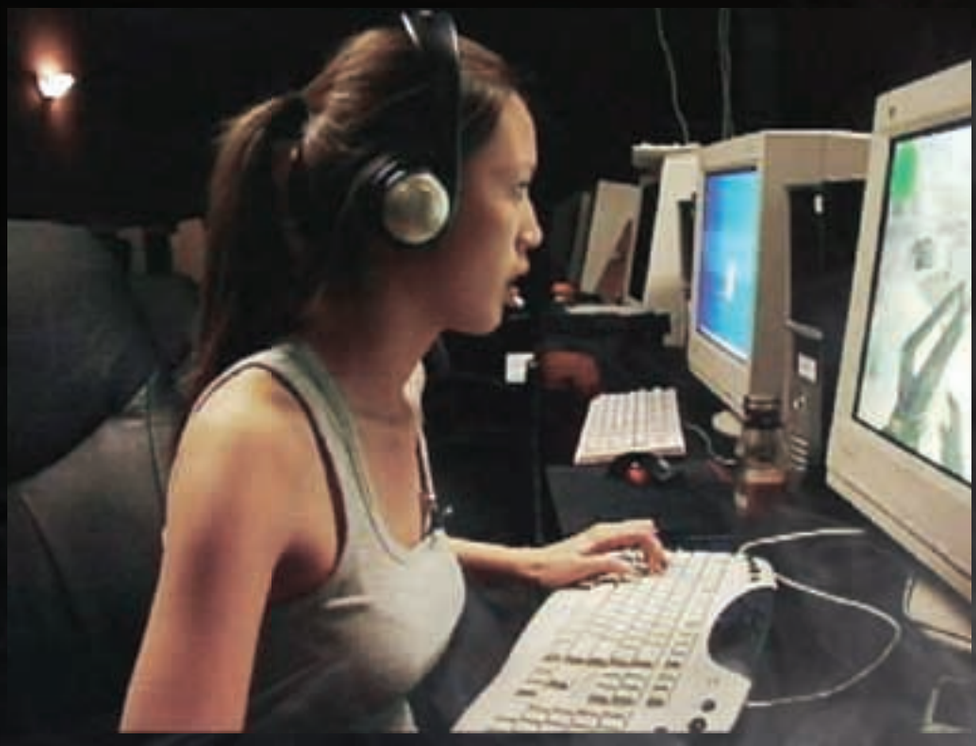
79% геймеров занимаются спортом по 20 часов в неделю;

62% геймеров ходят в театры, музеи, на концерты;

50% геймеров увлекаются творчеством (пишут, рисуют или играют на музыкальных инструментах);

78% геймеров участвуют в выборах.

Большинство современных игр могут похвастаться мультиплеером или кооперативным режимом прохождения. В онлайновых вселенных люди находят новых друзей. По статистике, больше 60 процентов геймеров предпочитают играть с друзьями или членами семьи. О какой социальной самоизоляции может идти речь? – Геймеры повсюду, – с гордостью заявил президент ESA, представляя результаты исследования. – Они ваши друзья, родственники, коллеги, соседи, дети, и они успешно сочетают игры со многими другими занятиями. Может, хватит их считать одиночками, живущими в выдуманном мире?



109 В ШУТЕРЫ НУЖНО ИГРАТЬ ТОЛЬКО НА PC

МИФ: Только мышка и клавиатура позволяют мастерски и в удовольствие играть в шутеры от первого лица. Так было, когда вышла Doom, и так будет всегда. Ну а консольные шутеры – это смешные «пострелушки», порочащие культовый жанр.

РЕАЛЬНОСТЬ: Да простят меня ортодоксальные поклонники PC, но шутеры на приставках уже давно не те, что раньше. Да и геймпады изменились. Конечно, точность мышки – великая джедайская сила, однако практика показывает, что люди все с большим интересом относятся к консольным FPS. Геймпад Xbox 360 и «липкий прицел» делают игру очень комфортной. Сражаться в Gears of War, BioShock и Call of Duty 4: Modern Warfare на консолях так же удобно и интересно, как и на PC. Все дело в привычке. Персональщику, впервые севшему за Halo 3, поначалу ничего не понравится. Но если он попрактикуется с полчасика, то потом будет удивляться, как в этот шутер вообще можно играть без геймпада.

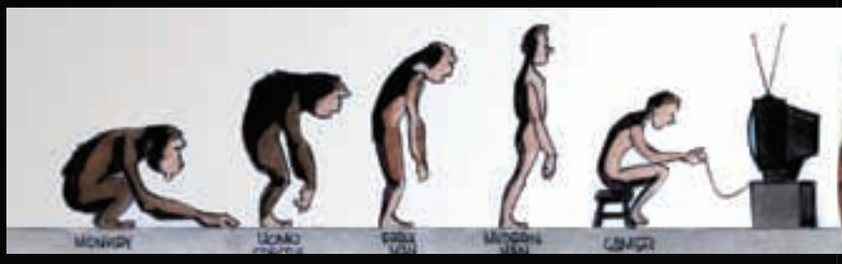
Вот RTS – совсем другое дело. В стратегиях без мышки пока тяжеловато. Хотя… кто знает, быть может, Ensemble Studios (серия Age of Empires) со своей Halo Wars и тут изменит ситуацию?

НЕПРАВДА, ЧТО...

*** ...если долго играть в Tetris без перерыва, то потом будет казаться, будто бы с неба падают блоки и пытаются состыковаться.**
*** ...если в Diablo кликнуть на одну из тристрамских коров нужное количество раз, откроется проход на секретный «коровий уровень».**
***...игры без многопользовательского режима продаются куда хуже тех, что с мультиплеером.**
Вовсе нет. Спросите создателей The Sims и Grand Theft Auto.

НЕПРАВДА, ЧТО...

*** ...игры – забава для детей.**
По статистике, свыше 60 процентов геймеров старше 18 лет.
*** ...видеоигра E.T. the Extra-Terrestrial была настолько плоха и так сильно разочаровала геймеров, что вызвала в 1983 году великий кризис игровой индустрии.**
Нет, в одиночку E.T. не справилась бы. Потребовался настоящий вал трэша, чтобы обвалить рынок и обанкротить множество издателей.
*** ...все психопаты, устраивающую пальбу в школах и колледжах, – увлеченные геймеры.**
Исследования показали: подобные социопаты меньше интересуются кино, музыкой и играми, чем их сверстники.



/10 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПРОДАЮТСЯ КУДА ХУЖЕ КОНСОЛЬНЫХ

МИФ: Весь цивилизованный мир играет на консолях, и только в России да в некоторых африканских странах доминируют компьютерные игры. Но так продлится недолго, поскольку приставочные проекты продаются в десятки раз лучше. Компьютерные игры глючат, приносят мизерный доход, и по большому счету их существование выгодно только пиратам.
РЕАЛЬНОСТЬ: Пока в мире есть компьютеры, игры для них никуда не денутся. Да, у PC есть проблемы как у игровой платформы. В первую очередь это пиратство. Во вторую – определенные сложности с инсталляцией и запуском на машинах разных конфигураций. Однако не стоит переоценивать популярность консолей.
Возьмем для примера американский рынок. Он не самый показательный, поскольку в США позиции приставок всегда были сильны, но цифры заставят призадуматься. Итак, в 2007 году компьютерных игр было продано на 910 миллионов долларов. Консольные проекты принесли издателям куда больше – 6.6 миллиарда долларов. Караул! Но не спеши с выводами. За «приставочную команду» борются сразу несколько игроков: Wii, Xbox 360, а также PlayStation 2 и 3. Четверо на одного – разве это честно?! К тому же компания NPD, следящая за продажами, совершенно не учитывает онлайновую дистрибьюцию, а также абонентскую плату, взимаемую с подписчиков MMORPG! То есть на самом деле компьютерные игры приносят раза в два больше денег, чем указано в официальном годовом отчете. А может, даже и больше.
Повторюсь, США – не показатель. Россия не единственная страна, где интерес к компьютерным играм необычайно высок. Германия, Восточная Европа, Азия, страны третьего мира – все они неравнодушны к PC-проектам. Так что слухи о неизбежном и скором вымирании компьютерных игр сильно-сильно преувеличены. **PG**

THE WITCHER. РАЗБОР ПОЛЕТОВ

ТЕКСТ: МИХАЛ МАДЕЙ
ПЕРЕВОД: РОМАН ЕПИШИН

На создание «Ведьмака» ушло четыре года, но эта цифра не совсем точна, поскольку работы начинались дважды, а путь к финишной черте был извилист и тернист. Как это было, рассказывает Михал Мадей (Michal Madej), главный дизайнер.

Все началось, когда Михал Кичински (Michal Kicinski) и Марчин Ивински (Marcin Iwinski) – руководители хорошо известного в Восточной Европе издательства CD Projekt – решили разработать собственный проект. Изначально речь шла совсем не о The Witcher, а о переносе консольного ролевого экшена Baldur's Gate: Dark Alliance на PC. Обо всем договорившись и решив массу оргвопросов, мы уже были готовы приступить к работе, когда Interplay обанкротилась и закрыла все проекты. Со свежеиспеченной студией и коллективом на руках мы просто не могли все бросить – оставалось придумать новую игру. Ну а поскольку CD Projekt собаку съела на компьютерных RPG, знала рынок и конкурентов, вполне логично было взяться за собственный ролевик.

Именно тогда мы приняли очевидное с точки зрения поляков решение приобрести лицензию для разработки The Witcher. Книги Анджея Сапковского добились сногсшибательного успеха практически во всех странах, где издавались. Придумывать с нуля собственный мир, вместо того чтобы использовать зарекомендовавшую себя вселенную «Ведьмака», было слишком рискованно. К тому же литературная основа позволила сэкономить время на проработке истории и сразу привлекла к игре внимание поклонников писателя.

Так The Witcher родилась впервые. Внешняя студия тогда располагалась в другом городе – Лодзи, графический движок мы подготовили сами, а над сценарием корпели польские мастера жанра фэнтези. Почти год ушел на создание демоверсии, которую безапелляционно отвергли практически все западные издательства. Нас как холодной водой окатило – это был тяжелый урок. Старый проект закрылся, ознаменовав тем самым второе рождение The Witcher.

Мы открыли внутреннюю студию в варшавском офисе CD Projekt, персонал которой пополнился несколькими специалистами из старой команды. Но главное – хорошие отношения с компанией BioWare (игры которой мы издаем в Восточной Европе) позволили нам получить новый движок, испытанный в серии Neverwinter Nights. В течение следующего года мы полностью перекроили не только технологическую оболочку, но также сюжет, геймплей и все прочие составляющие проекта. Так начался тот «Ведьмак», которого мы знаем сегодня.

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

Количество сотрудников: Команда выросла с 10 до 70 человек, не считая внештатных специалистов
Продолжительность работ: Около 48 месяцев
Число копий, проданных на сегодняшний день: Более 600 000 во всем мире
Бюджет проекта: $10 000 000
Количество строк исходного кода: 1 600 000
Количество файлов (без архивации): Около 80 000
Размер проекта (без архивации): Около 25 Гб
Продолжительность саундтрека: 4 часа 18 минут
Языковые версии: 10 языков, 9 из них с озвучкой

ЧТО БЫЛО СДЕЛАНО ПРАВИЛЬНО?

Учитывая объем продаж, количество наград, оценки рецензентов и отзывы игроков, можно сказать, что большая часть работ проделана верно. Однако о некоторых моментах нужно поговорить подробнее.

ЛИЦЕНЗИЯ

Я думаю, использование лицензии на книгу Сапковского – лучшее решение из всех принятых во время работы над игрой. Иногда меня спрашивают, разве не были мы скованы рамками уже придуманного мира? На это я всегда отвечаю: чем больше ограничений, тем более изобретательным ты должен быть. Мы пытались максимально приблизить проект к первоисточнику и при этом испытывали не скованность, а вдохновение! Игра ведь здорово отличается от книги, и мы должны были перевернуть жанр RPG, так же как Сапковский изменил фэнтези. Конечно, если ты работаешь с посредственным произведением, пропитанным клише, то наверняка почувствуешь себя стесненным. Но это, к счастью, не наш случай. Мы намеревались освежить жанр, отойти от банального противостояния добра и зла, разбавить черное и белое более взрослыми оттенками серого – изобразить настоящие конфликты. Я думаю, успехом игра обязана судьбоносному решению создать проект, максимально соответствующий книгам Сапковского.

ГЕРАЛЬТ

Нашей главной целью было превратить Геральта в настоящую игровую икону. При этом мы опасались преданных поклонников Сапковского, которые могли невзлюбить «нашего» Геральта. Но в итоге, я думаю, мы преуспели: благодаря продуманному до мелочей образу и великолепным диалогам хорошо известный по книгам герой начал новую жизнь в компьютерной игре. Однако далось нам это нелегко. Поначалу мы так боялись сделать Геральта главным героем, что в первом варианте сценария игрок выступал от лица рядового безымянного ведьмака. В корне изменить сюжет и поставить Геральта во главу угла было моим самым серьезным решением на посту дизайнера в CD Projekt Red. Новый образ мы вместе с арт-директором Адамом Бадовски (Adam Badowski) и лучшими польскими художниками комиксов разрабатывали целых полгода. Отдельной благодарности заслуживает наш руководитель Михал Кичински, уделявший самое пристальное внимание облику Геральта на всем протяжении работ. В итоге у нас получился, не побоюсь этого слова, прекрасный герой. Он проработан до мельчайших деталей – даже крюк на поясе, поначалу задумывавшийся простым украшением, оказался при деле – с его помощью ведьмак носит трофеи. Мы по крупицам собрали и пустили в ход всю информацию о персонаже, включая невинную шутку самого Анджея Сапковского. На одной из встреч с поклонниками он обмолвился, что на роль Геральта в кино отлично подходит Кевин Костнер… Взгляните на нашего воина, и вы найдете сходство с актером.

ПОДАЧА СЮЖЕТА

На наш взгляд, самые важные элементы ролевой игры – это сюжет и решения игрока, влияющие на развитие событий. Лично я считаю, что для данного жанра необходима полная свобода выбора, все остальное – компромисс. The Witcher, как любая уважающая себя RPG, обеспечивает огромный простор в принятии решений. Мы сделали ставку на развитие событий по тому или иному пути самим игроком. Всего предусмотрено три совершенно разных финала, которые напрямую зависят от действий героя с самого начала и до конца приключений. Несмотря на то что подобный подход кажется стандартным и не раз применялся в проектах BioWare, «Ведьмак» все же выходит за рамки традиционных норм, когда дело касается реальной развилки. Во-первых, все решения этически сложны и вынуждают выбирать из двух зол. Во-вторых, их последствия не очевидны и проявляются лишь со временем, что мешает схитрить и загрузить сохранение, дабы проверить каждый из возможных вариантов. В-третьих, когда результат становится ясен, игроку напоминают о его выборе – таким образом складывается цельная картина событий. Я думаю, сломав типичные фэнтезийные клише, мы совершили нечто необычное и, несомненно, великое.

ВЕДЬМАЧЬЕ РЕМЕСЛО

Строго говоря, The Witcher – это ролевая игра с одним-единственным

За основу взят движок Neverwinter Nights, который уже на момент начала разработки был изрядно устаревшим. Но нас в первую очередь интересовал мощный редактор, "заточенный" под создание RPG.

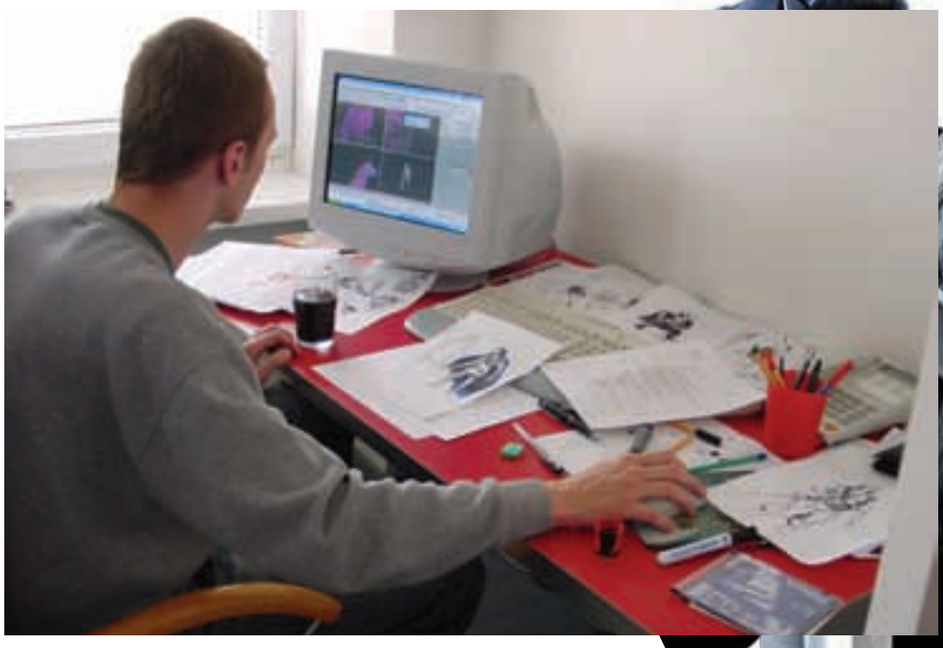
Ранняя версия «Ведьмака». Мы отказались от OpenGL-рендерера в пользу DirectX 9, кроме того, в Neverwinter Nights все локации собирались по кусочкам-тайлам (вспомнить хотя бы реки и тропинки, поворачивающие под прямым углом – Прим. ред.), а мы создали каждый уровень вручную.

Тот же уровень в финальной версии игры.

уникальным классом: профессиональным борцом с монстрами. Соответственно мы должны были выстроить убедительный геймплей, где в равной степени применяются сверхчеловеческие способности и фирменные ведьмачьи приемы. Нам пришлось переработать множество типичных элементов RPG, которые не подходили нашему герою и не вписывались в мир Сапковского. Не сделай мы этого, такая невинная мелочь, как вываливающиеся из каждого убитого чудовища магические вещи, могла бы разрушить всю атмосферу и необходимый настрой. Однако удаленные детали нужно чем-то заменить: мы придумали настоящую алхимию, принципы развития героя, зелья и мутации различной природы, уровень токсичности, а главное – уникальную боевую модель. Я думаю, динамичная, зрелищная и тактически продуманная система боя, совмещенная с интуитивно понятным управлением мышью, стала еще одним монументальным достижением. Ее финальный вариант, который ты видишь в игре, родился лишь спустя почти два года напряженного проектирования, утомительных сеансов motion capture и обидных неудач. По-моему, все элементы игры подчеркивают неповторимость ведьмака как ролевого класса и помогают с головой погрузиться во вселенную Сапковского, чтобы почувствовать себя настоящим охотником на монстров.

ГРАФИКА

Мы честно старались передать в игре дух книг – мрачное, жесткое, взрослое фэнтези. Сапковский создал суровый, населенный монстрами мир, в котором люди нередко



оказываются еще более злыми и жестокими, чем сверхъестественные существа. Мы хотели подчеркнуть, что эта вселенная отличается от типичных сказок о добре и зле, в ней нет четкого деления на правильное и неправильное. Адам Бадовски предложил соорудить этакую смесь из двух эпох – Средневековья и европейского Возрождения, которая бы выглядела правдоподобной и при этом опасной. С одной стороны, такой мир соответствует книжной реальности, а с другой – хорошо знаком игрокам благодаря средневековому антуражу. Мы счастливы, что смогли реализовать множество интересных элементов восточноевропейского и славянского фольклора, ранее незнакомых западной публике. Кроме того, мы значительно усовершенствовали систему рендеринга из Neverwinter Nights, заменив ее нашей собственной технологией.

ЧТО БЫЛО СДЕЛАНО НЕПРАВИЛЬНО?

Разумеется, не все было сделано верно – это наша первая самостоятельная разработка, и мы учились на ошибках.

МНОГО ОТВЛЕКАЛИСЬ

Мне кажется, в начале пути мы поддались общему недугу большинства молодых разработчиков. Мы хотели сделать идеальную игру, каждый элемент которой лучше, чем у других представителей жанра. Страшно подумать, сколько тогда было сумасшедших идей и безумных попыток воплотить их в жизнь. Одни в итоге остались за бортом из-за нехватки времени, другие оказались действительно удачными и пригодились. Например, наша боевая модель началась с очень сложной и совершенно ненужной системы, упрощенной в конечном счете до трех боевых стилей, попавших в игру. Совсем другое дело – первый вариант алхимии. Онто как раз получился по-настоящему свежим и легким в освоении для игрока, но исключительно сложным в работе для нас самих. В результате пришлось соорудить совершенно иную систему – нельзя сказать, что она хуже или лучше, просто ее удалось реализовать на практике, при этом не перегрузив пользователей. Еще мы пытались выполнить такие сложные вещи, как комплексное построение репутации, полностью настраиваемый интерфейс, задания, ограниченные во времени, и много чего еще. Все это было заброшено из-за нехватки ресурсов или просто из-за того, что пришлось не ко двору в общей концепции проекта. Теперь-то мы знаем – для создания по настоящему крутой игры нужно сконцентрироваться на самых важных де-

При подготовке английской версии нам пришлось всего за две недели урезать общий объем диалогов на 30 процентов.

талях, но тогда много времени было потрачено на брожение вокруг да около.

ПЕРЕВОД ДИАЛОГОВ

Пожалуй, перевод диалогов на английский язык – самая грустная, но интересная история. Их адаптация разрушила непередаваемый колорит оригинальных бесед. Все началось с того, что мы подписали контракт с компанией Atari, в рамках которого согласились ограничить объем фраз из-за дороговизны и длительности их озвучивания. Однако из нашего опыта локализаций мы знали, что польский текст, переведенный с английского, обычно получается процентов на 20 длиннее. Таким образом, при обратной интерпретации мы рассчитывали сократить общий объем диалогов примерно на эту же цифру. Каково же было наше удивление, когда готовый английский вариант превысил допустимое число слов почти вдвое! И все из-за того, что изначально мы совершили огромную ошибку, принимая в расчет количество знаков (которое действительно сократилось), а не слов. Камнем преткновения оказались артикли вроде a и the, из-за которых в английском тексте слов стало больше в два раза. В славянских-то языках артикли вообще не используются. Из-за этого недоразумения нам пришлось всего за две недели урезать общий объем диалогов на 30 процентов, из-за чего многие из них серьезно пострадали. Ошибку было решено исправить с помощью The Witcher Enhanced Edition, но то уже другая история. К счастью, на русскоязычную локализацию этот кавардак никак не повлиял.

ПОЛИРОВКА

Единственный элемент, над которым нам действительно еще нужно работать, – это «полировка» игры до идеального состояния. Именно так поступают лучшие разработчики мира. Поскольку каждый проект нужно закончить и выпустить в определенные сроки, времени на тестирование и шлифовку всегда не хватает – непременно остается нечто, что можно было сделать лучше. Это большое искусство – добиться равновесия между бесконечными усовершенствованиями и беспощадным графиком. Поскольку «Ведьмак» был нашим первым проектом, урок по достижению этого баланса дался тяжело. Но я думаю, что в отличие от большинства компаний мы мгновенно сделали верные выводы и поэтому менее чем через полгода после выхода оригинала подготовили его дополненное издание Enhanced Edition. Оно не только избавлено от основных ошибок, но также лучше оптимизировано, отшлифовано и расширено за счет нового контента.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Это был наш первый самостоятельный проект, за который мы взялись без всякого опыта разработки таких «тяжеловесов», и только благодаря самоотверженному труду всей команды нам удалось его закончить. Тестирование, балансировка геймплея, исправление ошибок и локализация на финальной стадии оказались просто-таки экстремальным опытом как для CD Projekt, так и для ATARI. Мы и представить не могли, что значит собрать проект AAA-класса в такие жесткие сроки, однако смогли это сделать и создали великолепную игру. Теперь наша команда повзрослела и готова к еще более выдающимся свершениям.

Во время работы мы никогда не отступали от главного принципа – игрок превыше всего. Мы первыми решились исправить все ошибки и недочеты оригинальной игры с помощью ее же расширенной версии. В знак уважения к нашим поклонникам мы планируем предоставить копию The Witcher: Enhanced Edition каждому зарегистрированному пользователю бесплатно.

«Ведьмак» – первая игра CD Projekt Red, наш первый проект AAA-класса. И несмотря на некоторые промахи, практически все рецензенты согласились, что мы вписали свое имя в историю жанра RPG и задали планку для будущих хитов. Я думаю, это – величайшее достижение. **PG**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 — В январе Стефан Баудет (Stephane Baudet), Фредерик Джей (Frederic Jay) и Давид Надаль (David Nadal) открыли в Лионе компанию Eden Studios.

2000 — В марте французы закончили работу над приставочными версиями знаменитой автогонки Need for Speed: Porsche Unleashed.

2003 — В сентябре компания поменяла название с Eden Studios на Eden Games.

2007 — 6 марта состоялся релиз Test Drive Unlimited. Авторам удалось почти невозможное – они возродили, казалось бы, навсегда потерянный сериал.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ (ALONE IN THE DARK)

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Atari

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Eden Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.centraldark.com

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сценарист Лоренцо Каркатерра (Lorenzo Carcaterra)

Темный коридор, мужчина средних лет, прихрамывая, подходит к грязному умывальнику и внимательно рассматривает свое отражение в зеркале. Он касается рукой щеки, затем слегка проводит пальцами по губам и задает себе вопрос: «Господи, кто же я, черт возьми?!» Не получив ответа, человек без имени обреченно опускает голову...

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Воспоминаний кот наплакал: четыре минуты назад двое мордоворотов говорили о каких-то трещинах и тропе света, затем они проверили реакцию зрачков героя на свет, достали оружие, после чего вытолкали героя вместе с незнакомым стариком из комнаты. Ситуация изменилась за считаные секунды. Из двери вылетела загадочная черная субстанция и забрала конвоира наверх. Еще недавно этот парень потешался над тем, как пришедший в себя главный герой пускал слюни, называл его «хрЕновым овощем» и собирался пустить ему пулю в лоб. Сейчас фрагменты тела палача валяются на полу, а жертва глазеет на себя в зеркало. Вот такие превратности судьбы.

Минутку! Надо присмотреться к отражению еще разок. Кажется, мы видели его раньше, но вот где и когда? Джинсы, кожаная куртка, заляпанная кровью белая футболка... Стоп. А как же длинный шрам на лице?! Если поменять прическу, приклеить усы и нацепить зеленый пиджак, то... Ба, да это же старина Эдвард Карнби! Частный детектив, специализирующийся на паранормальных явлениях. Именно он в 1924 году раскрыл дело о самоубийстве Джереми Хартвуда, хозяина огромного особняка Дерсето. Но как он оказался в XXI веке и что делает в Нью-Йорке? И в конце концов, что происходит с окружающим миром? Здания рушатся, людей пожирают какие-то существа, на ровном месте образовываются глубокие воронки, а Центральный парк окутала темная пелена.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Мы не будем рассказывать обо всех перипетиях лихо закрученного сюже-

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ТУРИСТА

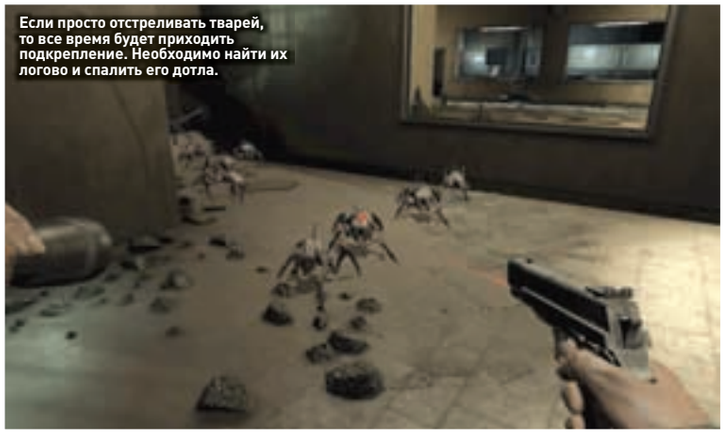
Идея поместить действие игры в нью-йоркский Центральный парк родилась в голове ведущего дизайнера Eden Games Херве Слива (Herve Sliwa) 10 лет назад. Французский разработчик прогуливался по ночному Манхэттену и обратил внимание на то, как сильно контрастируют между собой яркие огни городских зданий и погруженная во тьму растительность. Из заокеанской поездки Херви вернулся с кипой фотографий и черновыми набросками сценария. После того как в 2003 году Atari получила права на торговую марку Alone in the Dark, Слива достал свои записи из пыльного ящика.

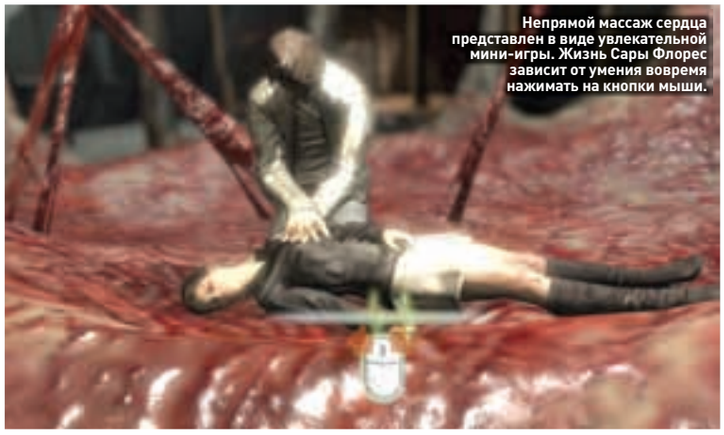
Факты

8 глав образуют захватывающую сюжетную кампанию

943 номер комнаты, в которой скрыты ответы на многие вопросы

12 патронов в обойме «Магнума» 44-го калибра


Если просто отстреливать тварей, то все время будет приходить подкрепление. Необходимо найти их логово и спалить его дотла.


Непрямой массаж сердца представлен в виде увлекательной мини-игры. Жизнь Сары Флорес зависит от умения вовремя нажимать на кнопки мыши.

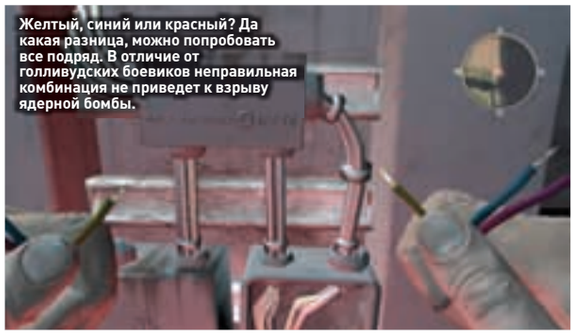
та, не хотим лишать удовольствия от прохождения. Кто такие Теофил Пэддингтон и мистер Кроули, почему они так беспокоятся по поводу небольшого кусочка камня на цепочке, при чем тут Люцифер и тамплиеры, какие тайны скрывает комната 943 в музее искусств, почему главный герой восемь лет назад убил в пражском клубе 20 человек... Приглашенный в качестве сценариста американский писатель Лоренцо Каркатерра (Lorenzo Carcaterra) постарался на славу. Тут тебе и неожиданные превращения безобидных на первый взгляд людей в монстров, и смерть верного соратника, и спасение возлюбленной с продолжительным поцелуем в финале сцены. В общем, все сделано в лучших голливудских традициях. По мере развития событий ты будешь узнавать все новые и новые подробности жизни Эдварда Карнби. Оказывается, в последний раз героя видели в 1938 году в Дели. С той поры о нем не было ни слуху ни духу. Единственная зацепка – выдержка из французских военных архивов. В августе 1942 года в монастыре Святого Павла нашли 23 мертвых монаха. Известно, что вместе с ними долгое время жил некий американец.

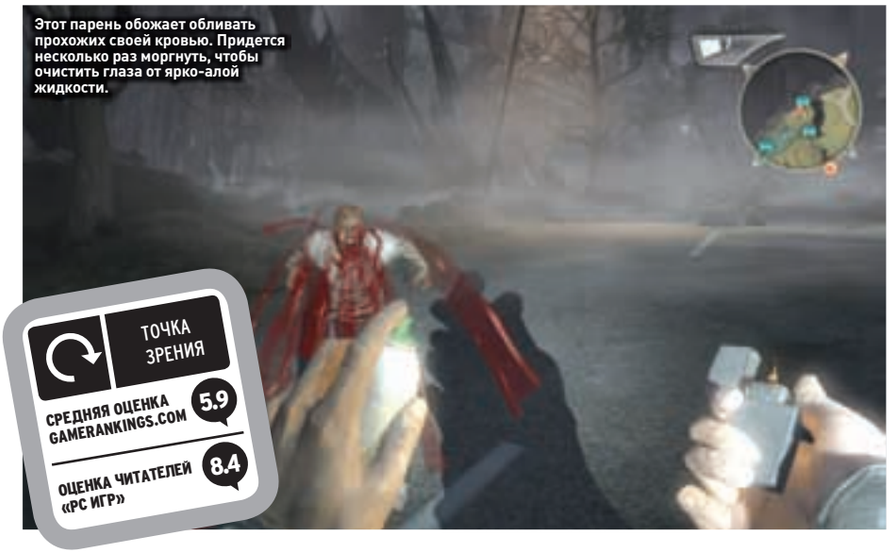
«РАНЕЕ В ALONE IN THE DARK...»

Большинство действий разворачиваются в нью-йоркском Центральном парке либо на соседствующих с ним улицах. Разработчики выбрали эти места не случайно. Вот уже несколько десятилетий жители Манхэттена недоумевают, как так получилось, что за 150 лет участок площадью в 3.4 квадратных километра не был продан строительным компаниям? Почему бы не сыграть на всех слухах и домыслах? По версии авторов, парк оберегает сообщество алхимиков. Дело в том, что Люцифер использует зеленый оазис в своих целях, черпая энергию из недр земли. Чтобы побороть древнее зло, герой должен пройти по так называемой тропе света.

ПОДАРОЧНЫЙ «ОДИНОЧКА»

23 июня 2008 года в магазинах сети «Эльдорадо» началась продажа русскоязычной версии игры от компании «Акелла». На выбор покупателям предлагаются три издания: обычное, коллекционное (DVD-диск, подробное руководство пользователя плюс аудио-CD с музыкальными композициями Оливье Деревьере) и подарочное (помимо прочего, в него вошли: предыдущая часть сериала – «Alone in the Dark: По ту сторону кошмара», брелок-фонарик с логотипом, стильная футболка с люминесцентным покрытием, постер и фирменный пакет). Приятно порадовали цены: первое издание стоит 319 рублей, второе – 599 рублей, третье – 1499 рублей. Увы, в некоторых городах России розничные торговцы не стесняются просить за самый дешевый вариант игры 500–600 рублей.


Желтый, синий или красный? Да какая разница, можно попробовать все подряд. В отличие от голливудских боевиков неправильная комбинация не приведет к взрыву ядерной бомбы.


Этот парень обожает обливать прохожих своей кровью. Придется несколько раз моргнуть, чтобы очистить глаза от ярко-алой жидкости.

Убойная фраза:

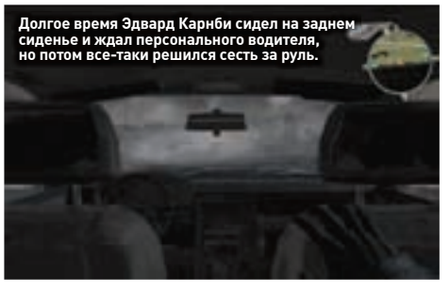
Эдвард Карнби: «Отвали, а не то я тебя пристрелю».
Сара Флорес: «Да ты просто душка».

Из диалога главных героев игры

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **5.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.4**


Долгое время Эдвард Карнби сидел на заднем сиденье и ждал персонального водителя, но потом все-таки решился сесть за руль.

Каких-то пять минут назад девушка в красной блузке стояла на карнизе 25-го этажа и молила о помощи, а теперь готова сожрать своего спасителя заживо.

Eden Games взяла на вооружение систему повествования из американских телесериалов нового поколения («Остаться в живых», «24 часа», «Побег» и т.д.). Alone in the Dark разбита на восемь глав по 3–5 частей в каждой. Прохождение одного эпизода занимает примерно 30 минут, в итоге получается около 15 часов геймплея. Сразу же после загрузки уровня нам демонстрируют небольшой видеоролик, в котором сообщается обо всех основных событиях игры. Стоит заметить, довольно удобная штука. Если попалась чересчур сложная головоломка или слишком сильный противник, то можно загрузить из общего списка следующий этап. Исключение – последние три эпизода. Для их активации необходимо иметь в послужном списке как минимум 18 пройденных уровней.

ХАМЕЛЕОН

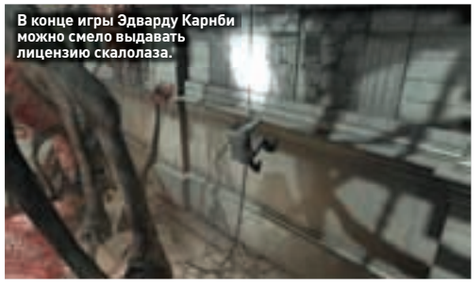
Обычно представителям жанра survival horror приходится часами бродить по однообразным замкнутым пространствам. С Alone in the Dark все иначе. Вначале мы имеем дело с обычным коридорным экшеном, в котором нужно планомерно уничтожать попадающихся на пути противников. Потом игра превращается в разудалую аркадную гонку, а затем действия переносятся на лоно природы. Ты можешь наплевать на все задания и попросту исследовать территорию Центрального парка. Некоторые консерваторы возразят: мол, зачем нам свобода действий и поездки? Предыдущие серии прекрасно обходились без этого. Разумеется, на вкус и цвет товарищей нет, но если бы мы составляли десятку самых ярких эпизодов, то как минимум два места отдали бы сценам, в которых нужно ловко управлять автомобилем. Чего только стоит сумасшедший побег от бездны по 59-й улице! Вряд ли кто забудет, как он скакал по ухабам и врезался в фонарные столбы, чтобы скинуть облепивших капот летучих мышей.

Главная изюминка игры – высокая степень интерактивности окружающего мира. В ход идет все, что попадается под руку: зонтики, куски труб, швабры, весла, компьютерные мониторы, баллоны с газом, огнетушители и даже не пойми откуда взявшийся самурайский меч. В руках Эдварда Карнби вполне безобидные предметы превращаются в смертоносное оружие. Комбинация «зажигалка + банка с аэрозолем = мини-огнемет» встречалась в других играх. Куда интереснее придумать что-нибудь более оригинальное. Например, огреть противника горящим стулом или бросить в него сделанный из носового платка и бутылки водки коктейль Молотова. Вспыхнувшая тварь через пару секунд разлетится на мелкие кусочки. Можно пропитать любой легковоспламеняющейся жидкостью обойму пистолета, и вместо обычных пуль у тебя будут зажигательные. Высший пилотаж – разлить какое-нибудь пойло по кругу, подпустить поближе максимальное количество тварей и в нужный момент поднести к жидкости зажигалку. Хотя нет, самый эффектный способ – бросить бутылку в скопление врагов и выстрелить в нее из пистолета. В общем, вариантов масса.

ВАРИАТИВНОСТЬ

Почти все головоломки построены на взаимодействии с различными предметами и подчинены реальным законам физики. Например, чтобы сохранить равновесие автобуса, нужно перетащить тела погибших пассажиров в заднюю часть салона. Или вот еще случай. В одном из коридоров музея искусств за стальной дверью лазерный луч упирается в покрытый слизью кокон, из которого периодически выбегает громадный паук. Казалось бы, тупик. Вовсе нет: достаем пластиковую бутылку с маслом, обматываем ее двусторонним скотчем, прокалываем ножом или шилом

На крохотных участках земли нет ничего лучше самодельного напалма.


В конце игры Эдварду Карнби можно смело выдавать лицензию скалолаза.

Если вовремя не забинтовать рану, то через несколько минут главный герой умрет от потери крови.

дырку, после чего приклеиваем к телу милого насекомого. Вуаля, все готово. Остается только поджечь дорожку с жидкостью, когда паук вернется к кокону.

Некоторые задачи удается решить несколькими способами. Закрытую дверь можно разломать на части какой-нибудь тяжелой бандурой или отстрелить замок. Вовсе не обязательно запускать электричество и подбирать цифры на кодовом замке. Достаточно раздолбать электронную панель и соединить вместе проводки.

СЕНО, СОЛОМА

Интересные находки в области геймплея портит один существенный недостаток – неудобное управление. Мало того что разработчики отказались от поддержки взгляда мышью, так они еще перемудрили с клавишами движения. Вместо того чтобы сделать пару шагов назад, Эдвард Карнби начинает нарезать круги лунной походкой Майкла Джексона. Довольно часто он путает лево и право. Виной тому вид от третьего лица. Невидимый оператор постоянно стремится выбрать наиболее красивый ракурс. Уж лучше бы он ничего не делал. Ситуацию спасает FPS-режим, но стоит подобрать с пола какой-нибудь тяжелый предмет, как камера резко перемещается за спину главного героя или показывает его сбоку.

Картинка оставляет противоречивые впечатления. С одной стороны, модели персонажей, анимация движений и освещение уровней выполнены без шероховатостей. С другой – уж слишком простенько нарисованы копошащиеся внизу машины, когда Эдвард Карнби с помощью веревки карабкается по стенам отеля. Иногда герой отбрасывает квадратную тень, а некоторые предметы повисают в воздухе. Наверняка эти ошибки будут исправлены первым же патчем.

ПОСЛЕДНЯЯ ЧЕРТА?

Да, многие задумки разработчиков выглядят очень интересно и наверняка скоро будут взяты на вооружение конкурентами. Да, игра переполнена яркими сценами в лучших голливудских традициях. Но что-то в ней не так. Дело даже не в плохом управлении. Нет того, что бы заставляло ночи напролет сидеть перед монитором и вжиматься в кресло при каждом шорохе. Похоже, это «нечто» навсегда осталось в легендарной первой части Alone in the Dark 1992 года выпуска. **PG**

Очень трудно управлять машиной, когда на твоих глазах рушится целая улица. Впрочем, перед нами аркада, а не симулятор. Так что после приземления поездка продолжится.

Закрытую дверь можно разломать на части какой-нибудь тяжелой бандурой или отстрелить замок.

МЕСТО ВСТРЕЧИ

Нью-йоркский Центральный парк расположен на острове Манхэттен и имеет прямоугольную форму. Длина – 4 километра, ширина – 800 метров. За год парк посещает около 25 миллионов человек. Идея создать посреди каменных улиц зеленый оазис родилась еще в первой половине XIX века, однако от слов к делу перешли лишь в 1853 году. Власти Нью-Йорка выделили под строительство 700 акров земли и 5 миллионов долларов. В 1857 году был проведен конкурс на лучший дизайн ландшафта. Победил проект Фредерика Олмстеда (Frederick Olmsted) и Калверта Вокса (Calvert Vaux). Из-за постоянно возникавших проблем с финансированием и смены руководства строительство затянулось аж до 1873 года. В жизни парка было два не самых удачных периода. В начале XX века территория пришла в запустение. Порядок навели лишь в 1934 году. Второй этап продлился с 1960 по 1980 год. Комитету по охране природы стоило немалых усилий убрать горы мусора и закрасить граффити.

Такое впечатление, что взорвалась не бутылка с водкой, а как минимум полсотни килограммов тротила.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Захватывающий сюжет, связывающий игру с первой частью сериала; интерактивный окружающий мир; возможность комбинировать предметы и решать задачи различными способами.

Нет поддержки взгляда мышью, путаница с клавишами; некоторые сцены выглядят слишком наигранными.

7.5

Вместо обещанной революции в поджанре survival horror получилась яркая игра с неудобным управлением.

1990 На северо-западе Англии разворачивает свою деятельность студия Traveller's Tales.

1996 Результатом сотрудничества с «Диснеем» стала симпатичная аркада по мультику «История игрушек».

2005 Traveller's Tales объединяется с молодой издательской конторой Giant Interactive под общим именем TT Games.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Любой уважающий себя авантюрист знает, что кукурузник без двигателя – плохой кукурузник.

Вместо десятка скучных меню разработчики нарисовали недурственную копию Барнеттского колледжа.

Массовый мордобой – любимое развлечение доктора Джонса.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

ЖАНР ИГРЫ
Arcade

ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
TT Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lucasarts.com/games/legoindianajones

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джон Уильямс (John Williams), композитор

ПОХОЖЕСТЬ
LEGO Star Wars, Chronicles of Narnia: Prince Caspian

ЗВЕЗДА В КУБИКАХ

В моем рабоче-крестьянском детстве, перестроечном отрочестве и «демократической» юности конструкторы LEGO встречались в комнатах сверстников не чаще, чем гиббоны в дальнем Заполярье. Конечно, магазины с ржавыми вывесками времен Страны Советов предлагали за три-четыре зарплаты среднего гражданина обзавестись коробочкой с заветным красным логотипом, но очереди из желающих как-то не возникали. Нынче ажиотажа вокруг детских конструкторов, откровенно говоря, тоже не наблюдается. Далеко не каждый родитель отважится приобрести любимому чаду игрушку за 5, а то и 6 тысяч деревянных рублей. И правда, зачем, если есть компьютерная серия LEGO по сходной цене?

Студия TT Games (ранее — Traveller's Tales) всю сознательную жизнь с переменным успехом ваяла игрушки по громким лицензиям: начиная с «Дракулы» Брема Стокера и заканчивая «Хрониками Нарнии» и «В поисках Немо». Неизвестно, сколько бы еще компания «баловала» общественность малопримечательными поделками, если бы не сотрудничество с одной известной конторой, штампующей кубики. Сначала LEGO Star Wars продалась приличным тиражом, потом сиквел закрепил результат. Теперь настало время сменить сеттинг и героев: спуститься с космических кораблей в древние гробницы и вместо Хана Соло посмотреть на игрушечного Индиану Джонса.

РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ

The Original Adventures устраивает экскурс по памятным местам классической трилогии Стивена Спилберга и Джорджа Лукаса о самом пронырливом в мире докторе исторических наук. Игрушка влюбляет в себя с первых секунд. Человечки смешно передвигаются, потешно прыгают и кривят намазяканные черной краской физиономии. Словом, всячески пытаются развлечь ребенка, который то и дело включается в голове любого мужчины в возрасте от 10 до 70 лет. И это у них, безусловно, получается.

НА ЭКРАНЕ – ТВОЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ

Доктор Генри «Индиана» Джонс – младший впервые появился на экранах кинотеатров аж в 1981 году. Лента «Искатели потерянного ковчега» мгновенно завоевала признание критиков, четыре «Оскара» и охапку наград поскромнее, а также принесла фильмоделам много, очень много денег. Не каждому фильму с бюджетом в 18 миллионов долларов удается окупиться более чем в 20 раз, но тандем Лукас – Спилберг, как известно, веников не вяжет. Вторая картина – «Индиана Джонс и храм судьбы» появилась спустя три года. К увлекательным приключениям добавилась великолепная музыкальная тема Джона Уильямса. «Последний крестовый поход» вышел в 1989 году и показал трогательное воссоединение Индианы с отцом, которого сыграл сам сэр Шон Коннери. Фанаты более 15 лет умоляли снять четвертую часть, но творцы поддались на уговоры лишь недавно.

Факты

2 игрока за одним компьютером

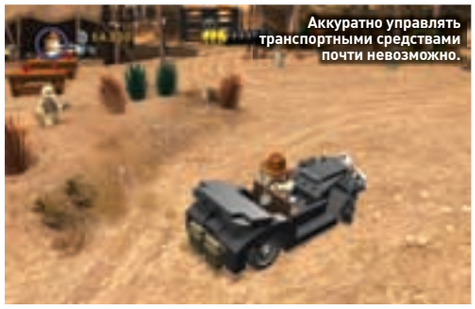
1 фирменная шляпа

18 обширных уровней

60 персонажей из фильмов об Индиане

А вот на что способен местный редактор персонажей вкупе с больной фантазией автора этих строк.

Инди искренне считает, что позерства много не бывает.


Аккуратно управлять транспортными средствами почти невозможно.

Стиль стилем, но как разработчики умудрились вдохнуть жизнь в пластмассовую геометрию – тот еще вопросик.

Окружение и декорации невероятно разнообразны: сложно спутать шанхайский ресторан с джунглями Южной Америки или с узкими венецианскими улочками. В игре отсутствует речь, но это легко компенсируется изобилием умилительной пантомимы. Достаточно взгляда, чтобы понять, кто перед тобой: гнилой предатель, заклятый враг или верный друг.

Игровой процесс со времен LEGO Star Wars почти не изменился: зачем списывать со счетов то, что еще не успело приесться? Бодрые поединки с разноцветными дуболомами грамотно чередуются с неуклюжей, но, безусловно, очаровательной акробатикой: бегаем, прыгаем, раскачиваемся на лианах. Круглосуточно за поясом Инди торчит незаменимый кнут, а значит, рвы и пропасти – не такая уж проблема.

На любом уровне и в любой ситуации потешному расхитителю гробниц помогает компьютерный компаньон. На случай, если вдруг кремниевый помощник решит сотворить глупость, в игре имеется возможность взять управление в свои руки. На определенных участках уровня это решительно необходимо для дальнейшего продвижения. Так, персонажи-девушки, как правило, выше прыгают и умеют ловко забираться туда, куда не ступала нога мужчины.

СИЛА СТИЛЯ

Герои обучены «взаимодействовать» с окружающим миром. И не беда, что за заманчивым словом скрывается лишь возможность двигать рычаги, ремонтировать механизмы и отыскивать среди сотен кубиков необходимые для конструирования детали. Даже такие несложные действия в мире LEGO обретают необъяснимую привлекательность.

Смерти в The Original Adventures нет. Улетев в пропасть или поймав грудью килограммчик LEGO-свинца, персонажи не спешат в LEGO-рай. Человечки мгновенно воскресают неподалеку, а со счета игрока списываются очки.

По сюжету придется порулить разномастным транспортом: от мотоцикла с люлькой до гламурного немецкого авто и катера. Управление ужасное. Технику чудовищно заносит и кренит, к тому же создатели забыли о заднем ходе. Хорошо, что поездки размеренны, неторопливы и не требуют гоночных навыков. С управлением героями тоже не все гладко: то камера учудит, то пальцы выгнутся причудливым узором. Геймпад хоть и не обязателен, но настоятельно рекомендуем.

На уровне разбросано бесчисленное множество сокровищ. За одно прохождение собрать все абсолютно нереально. А за второе приниматься уж больно не хочется – нет стимула. Почти все бонусы открываются кодами без многочасовых забегов по знакомым декорациям.

КОНСТРУКТОР МЕЧТЫ

Разумеется, LEGO не была бы LEGO, если бы не выпустила серию конструкторов по мотивам «Индианы Джонса». Разномастные наборы предлагают собственноручно собрать миниатюрную копию напичканного ловушками храма, воссоздать погоню на мотоцикле и побывать в заброшенном склепе. Кроме того, на фестивале Comic-Con 2008 компания представит новый эксклюзивный конструктор, посвященный отважному археологу. Количество коробок ограничено 500 единицами. По вселенской подлости в России серия «Индиана Джонс» официально продаваться не будет.

Иногда игру прошибает на экшен с большими пушками, погонями и взрывами.

Признайся, хотелось узнать, что скрывается за вывеской клуба «Оби-Ван»?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.2**

Кубики LEGO вместо «мясокровищи» – не так зрелищно, зато чрезвычайно гуманно.

С первого раза подняться по этой лестнице смогут лишь заслуженные ветераны геймпада и клавиатуры.

В свободное время можно побегать по дворикам и аудиториям Барнеттского колледжа – того самого учебного заведения, где в свободное от геройства время преподавал доктор Генри Индианович. И это не просто картонная декорация, а эдакая элегантная замена главному меню. Заходим в одну комнату – в нашем распоряжении магазинчик персонажей. В следующих лавка с бонусами, пантеон достижений, кинотеатр со всеми игровыми роликами – и так по накатанной. На картах в главном холле можно выбрать и переиграть любую понравившуюся миссию.

СДЕЛАЙ САМ

Отдельный поклон – редактору LEGO-человечков. Это симсообразное чудо изумляет до немоты даже самых рьяных поклонников пластмассовых конструкторов. Три минуты возни, и перед тобой скелетик в синей чалме, желтой рубашке с цветочками и с базукой в руках. Чем не повод похохотать в кооперативе?

Режимом совместного прохождения TT Games компенсировали отсутствие мультиплеера. Друг может присоединиться в любой момент и заменить компьютерного напарника – при наличии второго контроллера. Похожая система была в непутевых «Хрониках Нарнии» и во всех играх LEGO от Traveller's Tales.

В основе The Original Adventures слегка модифицированный «моторчик» LEGO Star Wars 2. Он не дружит с DirectX 10, не умеет играть с физикой и освещением так же виртуозно, как CryEngine 2, но создает такую волшебную атмосферу, что «кризисам» и не снилась. Игра выглядит как оживший конструктор – или как мультик, если хотите. Умиляет решительно все: неуклюжая походка героев, анимация пластиковых физиономий. И даже табуретка, со спецэффектами разбитая о чью-нибудь голову, по-своему греет душу.

Музыку частично позаимствовали у Джона Уильямса, частично выдрали из сериала «Молодой Индиана Джонс» и разбавили новыми аранжировками малоизвестных дарований. Все композиции, к слову, лежат в папке с игрой в открытом виде. Результат – очень достойный. Хотя ни о какой самобытности не может быть и речи. Недостаток? Скорее очередная тема для безумных форумных дебатов. С геймплеем, кстати, схожая ситуация: быстрее, выше, сильнее, но где-то мы все это уже видели. **PG**

ЛЕНТЯЯМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Лень собирать тысячи и сотни тысяч очков? Не беда. Бонусы можно открыть при помощи специальных кодов, которые нужно ввести в специальной комнатке в колледже Инди. Вот самые интересные:

33GM7J – Персонажи передвигаются с грацией коровы на льду.
VKRNS9 – У врагов нет оружия.
3HE85H – Черные силуэты вместо героев.
0P1TA5 – Оппоненты разлетаются вдребезги от одного прикосновения.
H86LA2 – «Магнит сокровищ».
4ID1N6 – Игрушечные очки и усы.
VNF59Q – Детектор артефактов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Притягательная стилистика и отличный дизайн уровней. Почти идеальная «игрушечная» графика. Разнообразные игровые уровни и ситуации.

Не всегда адекватное управление. Абсолютная идентичность серии LEGO Star Wars. Но, быть может, это и неплохо?

8.0

Милая душе и сердцу забава по мотивам старых добрых фильмов о самом известном в мире археологе.

Сходство с Харрисоном Фордом и сэром Шоном Коннери, как видишь, поразительное.

Джек Кейн
ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.
Самый приятный квест со времен Monkey Island!
10TACLE STUDIOS
PLAY TEN
Русс Бит-М
DECK 13
Вояж Отдых
информационный партнер –
журнал о практическом туризме

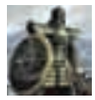
1095

Римский папа Урбан II затеял первый в истории крестовый поход.

2008

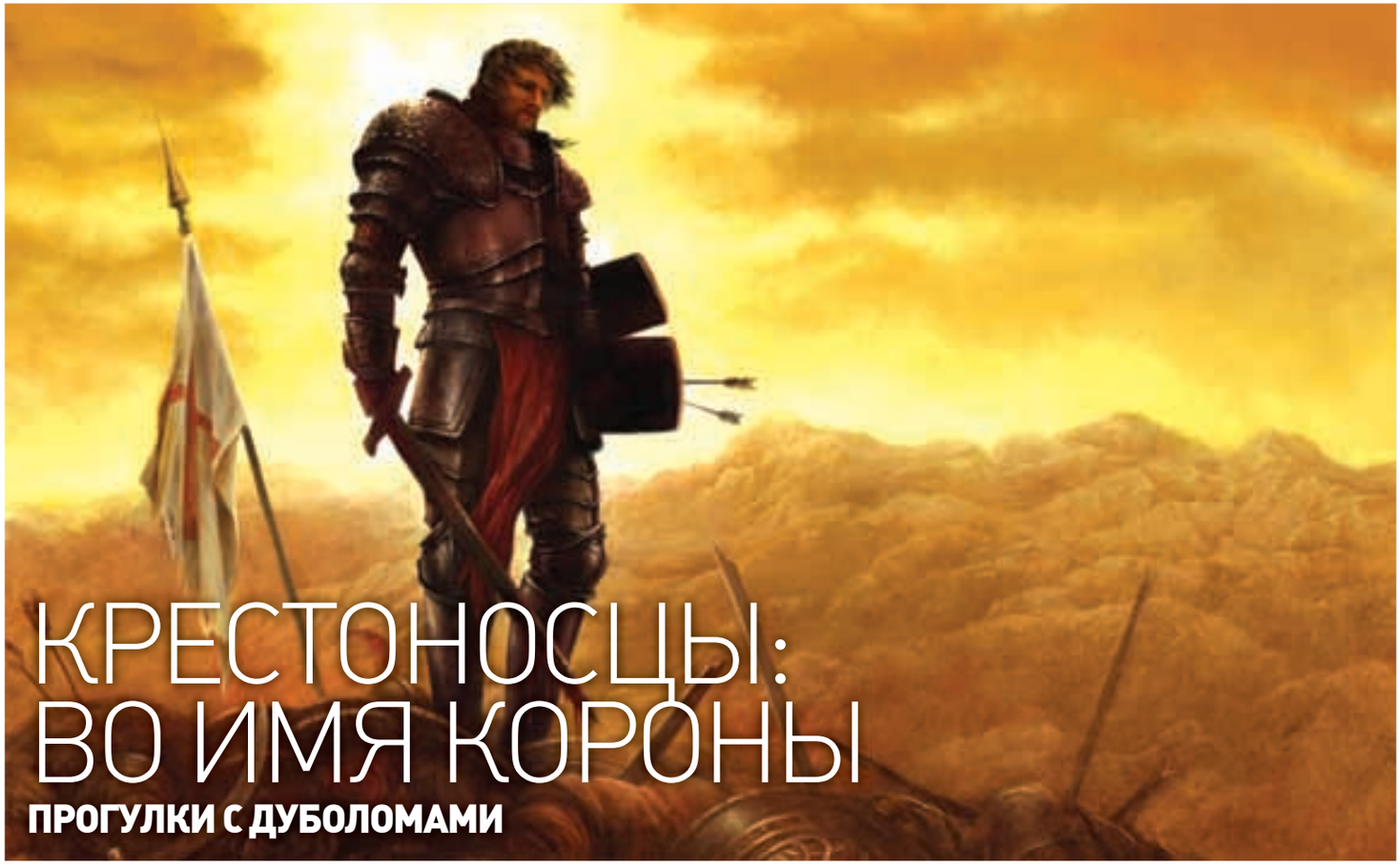
«Крестоносцы» кротко и без шума десантируются на полки магазинов.

2009



Выйдет King Arthur – вторая средневековая стратегия от Neocore.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ



КРЕСТОНОСЦЫ: ВО ИМЯ КОРОНЫ

ПРОГУЛКИ С ДУБОЛОМАМИ

ЖАНР ИГРЫ
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Virgin Play
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Neocore
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955
ПОХОЖЕСТЬ
Medieval 2: Total War, «XIII век: Слава или смерть»

Кажется, разработчики из венгерской студии Neocore решили собрать в «Крестоносцах» все штампы и клише, издавна присущие играм для PC. Непобедимые «тормоза» и ворох багов разной степени критичности? Пожалуйста! Непомерные амбиции при неважной реализации? Куда ж без этого! Про извечные проблемы малобюджетных проектов – например, отвратительный звук и дохленький мультиплеер – даже вспоминать зазорно.

При этом жанр для «первой ласточки» начинающий коллектив выбирал, кажется, вообще не думая или думая явно не тем местом. Масштабная историческая стратегия в реальном времени, да при живой Total War, – такой самоубийственный выпад не воспримет всерьез ни одно живое существо на планете. Родственники, друзья, домашние животные и аквариумные рыбки сотрудников Neocore не в счет.

КТО ТВОЙ ПАПОЧКА?

Как известно, в 1095 году папа римский Урбан II созвал Клермонский собор. Пламенная речь понтифика об освобождении Святой Земли и гроба Господня от ига турок-сельджуков имела неслыханный успех. Меньше чем за год со всех концов Европы в Константинополь стянулись 300 тысяч человек – как преданных вере, так и просто желающих заполучить побольше трофеев.

С первой видеовставки умиляют познания венгров в истории средних веков, а главное, поражает умение трактовать общеизвестные факты. Путь к Иерусалиму обставлен не как попытка прибрать к рукам ценней-

ПЕРЕМЕНА

После каждой сечи игрушка вспоминает, что полноценная стратегия – это не только интеллектуальный мордобой, но и возня с финансами и дипломатией. На местном стрельбище и в казармах при наличии горстки звонких монет можно разжиться новым отрядом или полезным улучшением, а на столике священника постоянно появляются полезные артефакты. Особенно радует окошко лояльности различных Орденов. После нескольких успешно выполненных дополнительных заданий щедрые сэры с радостью бескорыстно подсобят с живой силой.

В прошлом году «В тылу врага 2» не повезло – она попала под колеса фирменного поезда Company of Heroes: игры вышли одновременно.

Факты

5 героев на выбор

15 исторических миссий

1 минута на загрузку уровня

12 отрядов в составе армии

Сейчас самое время сказать «Оу!», «Вау!» и «Вот это да!».

В корне безграмотное построение: в случае чего можно лишиться стрелков.

шие византийские земли, а как этакая освободительная миссия. Крестоносцы изображены исключительно в светлых тонах, тогда как сельджуки все поголовно – изуверы. И ведь это на полном серьезе!

Но шут с ней, с пресловутой «историчностью». Если верить бахвальным надписям на коробочке с диском, где-то в недрах игры притаились «потрясающая графика» и «инновационный геймплей». Поглядим.

ОТ КРАСОТЫ ДО ГЛУПОСТИ

Картинка действительно радует и ничем не уступает (а местами и вовсе превосходит!) Medieval 2. Красивое мягкое освещение придает картам домашний уют. На экране неспешно топчется тысяча высокодетализированных юнитов. Причем детализацию я упомянул не случайно. Юниты прорисованы до мелочей и обтянуты фотореалистичными текстурами. При максимальном приближении можно разглядеть форму вышивки на рыцарских мантиях. Подвела анимация: солдатня передвигается с грацией бегемотов-фигуристов. Благо с высоты птичьего полета смешные вышагивания крестоносцев-дуболомов в глаза не бросаются.

За красоту приходится платить чудовищными системными требованиями, исчезающими текстурами и причудливыми глюками. От периодических подтормаживаний не спасут ни четыре гигабайта оперативки, ни последняя модель GeForce.

Со звуком и музыкой сложнее. Композиции подобраны колоритные, яркие, в духе времени, вот только вместо лязга сабель и яростных матюков над полем витают робкие попискивания. Озвучки отрядов и героев, естественно, нет.

Самая интересная ситуация возникла непосредственно с геймплеем.

НЕМНОГО О «СВИНЬЕ»

Знаменитое клиновидное построение придумали полководцы времен древней Эллады, а вовсе не фанатичные мужчины с оцинкованными ведрами на голове. Разрушительный эффект «клина» (или «свиньи») достигался не столько за счет воинов в тяжелой броне впереди и по флангам, сколько благодаря легкой пехоте в основной массе. Уязвимые, зато легкие на разгон центральные и задние ряды буквально вбивали стальное острие в ряды противника, сея панику и неразбериху.

После сотни голливудских, да и не только, «как бы исторических» фильмов бытует мнение, будто бы конница крестоносцев крушила неверных исключительно той самой «свиньей». Ничего подобного, разумеется, не было.

Заставить лошадь напирать на другую лошадь невозможно, а посему не будет и того разрушительного эффекта. Так что конную «свинью» историки считают скорее походным, нежели боевым построением.

Обмундирование служивых прорисовано тщательно и аккуратно вплоть до последней заклепки.

Повлиять на исход начавшейся муравьиной драки практически невозможно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.1**

Пессимистов смею заверить, что он здесь все-таки есть – жаль, глубиной ушел недалеко от Warhammer: Mark of Chaos. Да и обещанных инноваций немного, а те, что есть, напоминают известную сказку о смелом зайце.

Крестоносцы атакуют «свиньей», как им и положено.

БЕЗ СТРАХА И... С УПРЕКОМ

Выбор героя влияет на что угодно: на финальный ролик, на виды доступных войск и бонусов, но только не на игровой процесс. Кого ни выбери – сэра Годфри из Тулузы или простого наемника Роджера из Гастингса, – путь длиной в 15 тягучих миссий веселее не станет.

Герой входит в небольшой элитный отряд, участвует в битве, зарабатывает опыт и приносит ощутимую пользу. Так, правильно прокачанный товарищ и несколько его друзей способны порвать на турецкие флаги втрое превосходящего противника.

Улучшения даются между миссиями, но не за красивые глазки. Если отряд активно сражается, он получит специальные очки – их-то и требуют за плюсы к защите или нападению. К тому же можно выбрать приятные бонусы. Скажем, восстановление здоровья отряда непосредственно на поле боя. Ветеранов надо беречь. Практика показывает, что подразделение, дошедшее до последних миссий, – страшная сила.

Непосредственно сражения оставляют двойственное впечатление. Довольно удачные и проверенные десятками других RTS ходы здесь чередуются с откровенными глупостями. Спрашивается, зачем все эти хитрые формации, показатели выносливости и погодные условия, если в игре нет банальной системы морали? Сельджук никогда не испугается армии мужчин в доспехах. Несерьезно.

Забег по карте редко длится меньше 40 минут, так что отсутствие вожделенных сохранений нешуточно нервирует. Сложно удержаться от нелестных слов в адрес Neocore. Масла в огонь то и дело подливает бестолковая камера...

Едва ли повторное прохождение смогут оправдать дополнительные задания – тоже «инновационные», как водится на здешних просторах. Теоретически при выборе необязательных целей игроку предоставляется безграничная свобода. На деле все сводится к простеньким вариациям типа «убить отряд мятежников» или «склонить его на свою сторону». В первом случае полководец получает бесценный боевой опыт, который тратится на апгрейды, во втором – никогда не лишних соратников. В мультиплеере делать нечего. Неторопливые замесы по Сети – лишняя трата бесценного трафика.

А еще, как в отечественной «Спарте», на головы ничего не подозревающим мусульманам на некоторых картах можно обрушить камнепад. Много-много тяжеленных булыжников. Какая тут, спрашиваешь, тактика? Никакой! Просто уж больно забавно прихлопнуть очередную роту несчастных арабов куском скалы. **PG**

Когда бонус к плохому учебнику истории косит под серьезную компьютерную игру, это по меньшей мере странно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Мощнейший графический движок на зависть конкурентам. Во всех тонкостях и нюансах можно разобраться минут за 20. Интересные ролевые элементы.

Ненасытный «моторчик» плавит кремний даже видеокартам последнего поколения. Скудный выбор тактических решений. Море глюков.

6.0

Красивая реконструкция приключений крестоносцев, которую зачем-то обозвали стратегией.

Песчаные бури существенно сужают радиус обзора юнитов.

1979 В Японии открывается компания Capcom. Первые четыре года разработчики сотрудничают с производителями игровых автоматов, потом начинают осваивать рынок приставок и PC.

1985 Экшен Commando пользуется невероятным успехом. Проект вышел на 12 платформах.

1988 В продажу поступила первая часть сериала Street Fighter. Игра устанавливает новые стандарты в жанре «файтинг».

1996 В марте дебют Resident Evil на PlayStation. До нашей платформы зомби-шутер доберется в сентябре 1997 года.

2007 26 июня, спустя полгода после выхода на Xbox 360, Lost Planet: Extreme Condition появляется на PC.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

У каждого босса уровня есть своя ахиллесова пята. У этого самое слабое место размещено на кончике хвоста.

Главный истребитель инопланетных тварей удостоился чести попасть на первую страницу фронтовой газеты.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 7.2

LOST PLANET: EXTREME CONDITION COLONIES EDITION

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Capcom

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Capcom

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Исполнительный продюсер Кэйдзи Инафунэ (Keiji Inafune)

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lostplanet-thegame.com/ce

ПОХОЖЕСТЬ
Advent Rising, War World: Tactical Combat

Кроссплатформенный экшен Lost Planet: Extreme Condition разошелся по всему миру тиражом свыше полутора миллионов экземпляров. Так что выход продолжения напрашивался сам собой. Но почему-то вместо полноценного сиквела (впрочем, не исключено, что одно из подразделений Capcom втайне работает над второй частью) в марте этого года было анонсировано небольшое дополнение под названием Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition.

Увы и ах, новинок немного. Одиночная кампания осталась неизменной. Авторы попросту смастерили на ее базе два крохотных режима. В «Бое на результат» необходимо пройти 11 хорошо знакомых уровней за минимальное количество времени, накопив приличный запас Т-энергии и заработав как можно больше очков. Теперь за непрерывный отстрел различных тварей и уничтожение окружающих предметов (заледеневшие машины, бочки с горючим и т.д.) начисляются бонусные баллы. Иногда за счет быстрого исполнения комбо удается увеличить призовые в несколько десятков раз.

В «Тренировочном бое» необходимо одолеть боссов уровней. Поединки разделены на пять этапов. В зависимости от продолжительности сражения в следующий раз тебе достанется один из двух противников. Например, если в первом бою ты расправился с инопланетным здоровяком по прозвищу Goon менее чем за 2 минуты 59 секунд, то во втором придется помериться силами с боевой машиной GFT-11i. Если нет – то с GTB-22CC. Накопленные боеприпасы, Т-энергия и оружие доступны в следующем раунде. Довольно часто в конце схватки перед игроком возникает дилемма: стоит ли гнаться за временем, или лучше сначала собрать разбросанные на поле битвы полезные предметы, пересесть из потрепанной боевой машины в новенькую и только после этого всадить во врага последнюю пулю?

Главная изюминка дополнения – сетевой режим, в котором владельцы PC могут сразиться с обладателями Xbox 360. Разработчики придумали семь видов мультиплеерных состязаний, нарисовали четыре новые карты (на фоне заснеженных равнин и гор очень сильно выделяется пустыня), добавили восемь видов оружия. Чтобы принять участие в коллективных сражениях, необходимо завести на сервисе Games for Windows – Live серебряный или золотой аккаунт. Первый совершенно бесплатен, цена второго – 8 долларов в месяц или 50 долларов в год.

Вряд ли столь скромный набор новинок понравится ветеранам. Зато на Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition стоит обратить внимание тем, кто по каким-то причинам в прошлом году не познакомился с оригинальной игрой. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★½ 5.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

PC-игроки могут состязаться с владельцами Xbox 360; есть новые карты для мультиплеерных баталий; сражения с боссами уровней представлены в виде отдельного режима.

Игре не помешала бы новая одиночная кампания с лихо закрученным сюжетом; графика осталась неизменной.

6.5

Разработчикам удалось создать довольно приличное дополнение при минимальном количестве трудозатрат.

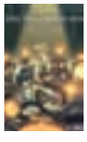
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 — В Ванкувере открыта Hothead Games.

2007 — Hothead нанимает квест-гуру Рона Гилберта.

2008 — Успешный дебют Penny Arcade Adventures.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ



ЖАНР ИГРЫ
Adventure/
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Penny Arcade

РАЗРАБОТЧИК
Hothead Games/
Penny Arcade

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
www.rainslick.com

ПОХОЖЕСТЬ
Sam & Max, Final
Fantasy

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнеры Джерри
Холкинс и Майк
Краулик (они же
создатели комикса
Penny Arcade)

PENNY ARCADE ADVENTURES:
ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО КТУЛХУ, ИЛИ НАД ПРОПАСТЬЮ НЕ РЖИ

Признаюсь, комиксы о геймерах Penny Arcade я читаю от случая к случаю. Однако до сих пор помню один из первых стрипов. В нем Гейб пытается скачать из интернета демоверсию шутера Requiem. Осталось совсем немного, и вдруг... модемная связь обрывается. Гейб поворачивается к другу Тихо и говорит в полном унынии: «Теперь я понимаю, что чувствует моя подружка». Если ты не в теме, в двух словах представлю Penny Arcade. Это культовый веб-комикс, который выходит уже 10 лет и славится жестким, небанальным юмором. Его создатели проводят благотворительные акции и выставку в духе старой E3. А недавно еще и игру сварганили. Кстати, неплохую.

НОВЫЕ ГРАБЛИ

Действие Penny Arcade Adventures разворачивается в 20-х годах прошлого века в городке Новая Аркадия. Несмотря на кажущуюся миловидность, он скрывает много некрасивых тайн. Стоит только перебраться из цветущего пригорода в мрачные трущобы и познакомиться с аборигенами, становится ясно: здесь все и всё на грани безумия, и без Ктулху явно не обойдется. Так, кстати, и получается. Но – тс-с-с! – дальше без спойлеров.

Игра начинается традиционно: с создания персонажа. Можно выбрать пол героя, подправить ему физиономию под свой вкус, переодеть. Вариантов совсем немного, зато твой персонаж отображается во всех двумерных комикс-заставках наряду с «резидентами» Penny Arcade Тихо и Гейбом. Душевно придумано, ничего не скажешь.

В первой же сцене откуда ни возьмись появляется гигантский робот и на бегу давит аккуратненький домик героя. Такое стерпеть никак нельзя. Хватай грабли – и в погоню за обидчиком. Вскоре ты познакомишься с Тихо и Гейбом и присоединишься к команде. Ребята, оказывается, трудятся на благо общества детективами, расследующими всякие паранормальные происшествия. Появление гигантского робота – как раз одно из них. Впрочем, лиха беда начало. Вскоре в Новой Аркадии все пойдет наперекосяк и улицы заполонят похотливые соковыжималки (их так и зовут – Fruit F@cker), бомжи-зомби, мимы-сектанты и прочие завсегдатаи дешевого трэш-ужастика.

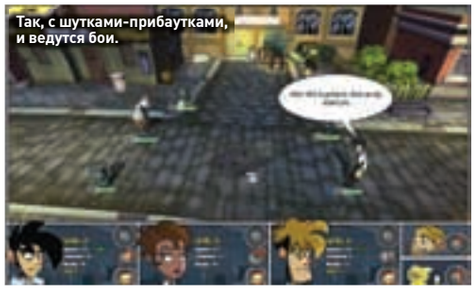
Улицы наводняют похотливые соковыжималки, бомжи-зомби и прочие завсегдатаи трэш-ужастика.

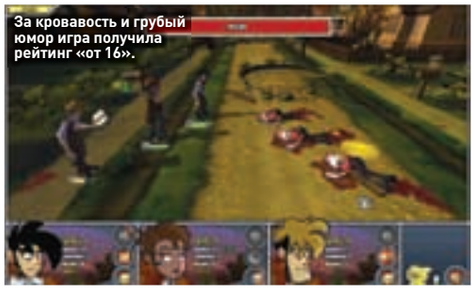
Факты

2 человека делают комикс Penny Arcade

3 куцые локации изготовлены разработчиками

6 часов потребуется на прохождение игры


Так, с шутками-прибаутками, и ведутся бои.


За кровавость и грубый юмор игра получила рейтинг «от 16».

Вот она – коварная атака соковыжималок.

НЕ МЕЧОМ И ОРАЛОМ

On the Rain-Slick Precipice of Darkness приятно удивляет продуманной боевой системой. Создатели Penny Arcade любят ролевые игры, особенно японские а-ля Final Fantasy. Там хорошие становятся справа, плохие – слева, и оппоненты по очереди начинают обмениваться тумаками. Японские разработчики вот уже много лет пытаются сделать боевку JRPG подинамичнее. Получается не очень, поскольку без паузы между ходами на поле брани начинается такая суета и мешанина, что не успеваешь заглянуть в инвентарь или меню заклинаний. А вот Hothead Games удалось решить эту проблему.

Каждому персонажу доступны три типа действий: пошарить в инвентаре, выполнить стандартную атаку и, наконец, применить суперприем. Для осуществления каждого из них необходимы очки инициативы, которые набираются в реальном времени в зависимости от «скорости» героя. Если подождать пару секунд, можно порыться в «пожитках» команды и, например, подлечиться или бросить врагам фрукт, который отвлечет их. Потерпи немного, и станет активной кнопка стандартной атаки. Пора дубасить соковыжималки граблями или расстреливать из автомата. Ну а если хочется нанести максимальный урон, запасись терпением, грамотно обороняйся (нажав пробел за миг до удара врага, ты ставишь блок, а иногда даже контратакуешь) и, как только позеленеет кнопка суперприема, вдарь по противнику сразу двумя или тремя персонажами. В особо отчаянных ситуациях на помощь приходят союзники. Кот Ти Кемпер гадит так, что роботы и мимы дохнут, словно мухи, а племянница Тихо, Анна-Клэр, появляется с огнеметом и дает всем прикурить. Каждая схватка быстра, кровава и интересна. Враги ведут себя адекватно, чередуют атаки (поставить блок, когда Fruit F@cker начнет мочиться соком, ох как непросто). Бойцы наделены иммунитетом к разным атакам: кого-то не берут пули, но здорово калечит кастет, другие весьма недолюбливают грабли и динамит. Побеждая, команда Penny Arcade набирает экспу и понемногу становится сильнее. К сожалению, очки опыта нельзя раскидать по навыкам как заблагорассудится – развитие персонажей движется по рельсам, проложенным разработчиками. Жаль, самому лепить «супермена» было бы куда веселее.

БЕДНОСТЬ – НЕ ПОРОК?

Игра блекнет там, где, казалось бы, должна блистать. Я имею в виду сюжет и юмор. Они здесь, прямо скажем, не ахти. Историю о спасении мира от неминуемой гибели уже никакими шутками-прибаутками не сделать оригинальной. Тем более если эти самые шутки-прибаутки в большинстве уступают остротам еженедельных стрипов Penny Arcade. Действительно забавен лишь рассказчик, который вещает за кадром, постоянно теряет нить рассуждения и забывает нужные слова. Обилие нецензурщины не делает юмор убойнее. Нет, правда, я не строю из себя неженку. Просто когда дрянная гостиница называется Shithole, не обязательно пять минут обсуждать вывеску – смешнее не станет.

Не идет на пользу игре и ее явная бюджетность. Разработчики состряпали всего три локации (пригород, трущобы, парк развлечений) и без устали гоняют нас по ним. Декорации быстро приедаются, а новых не предлагают.

Тем не менее On the Rain-Slick Precipice of Darkness однозначно не самая плохая игра из тех, что на Западе продают по 19 баксов 95 центов. Фэнам Penny Arcade (коих в России, само собой, почти нет) игра, безусловно, понравится, другим же просто скрасит вечерок-другой. **PG**

Как все-таки весело – палить по мимам.

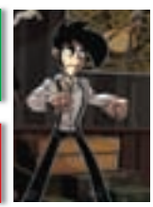
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.1

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Динамичная боевая система, комикс-стилистика, обаятельные персонажи, несколько действительно удачных шуток, не требует знакомства с первоисточником.

Слабый сюжет, возмутительно малое количество локаций, примитивные квесты, бюджетная графика, многие шутки – мимо кассы, диалоги не озвучены.

7.0

Занятная игра для тех, кто хорошо владеет английским, любит грубый юмор и японские RPG.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

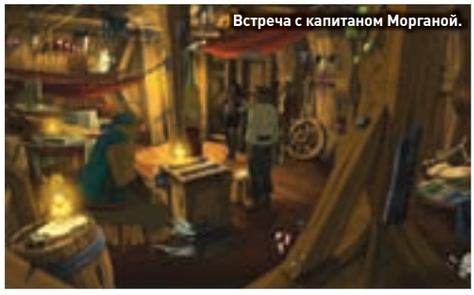
2003 — Фабьен Биуров создает студию Wizarbox.

2008 — Закончена работа над игрой So Blonde. Санни отправляется в круиз.

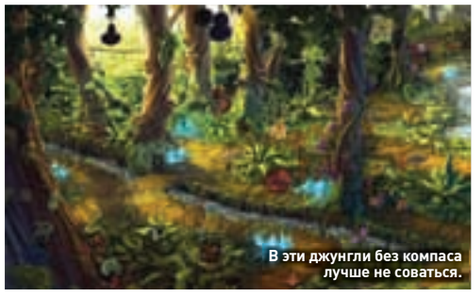
2009 — Год премьеры адвенчуры Gray Matter.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ФЕМИНИСТ» КОПЦЕВ

Берег затерянного острова. А где здесь SPA?



Встреча с капитаном Морганой.



В эти джунгли без компаса лучше не соваться.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Anaconda Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

РАЗРАБОТЧИК
Wizarbox

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта с 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=414

ПОХОЖЕСТЬ
The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сценарист Стив Инс (Steve Ince)

SO BLONDE (БЛОНДИНКА В ШОКЕ: БЕРМУДСКИЕ СТРАСТИ)

БЕРЕГИТЕ ЖЕНЩИН

Быть блондинкой непросто, но интересно: подруги завидуют, мужчины свистят, а тут еще эти анекдоты. Редкие джентльмены лишат себя удовольствия позубоскалить над мыслительными способностями златовласок. Будто не понимают, что настоящая принцесса – всегда блондинка. Ученые доказали: количество темного пигмента меланина никак не влияет на IQ, а среди белокурых красоток встречаются действительно светлые головы, и за внешностью Мэрилин Монро может скрываться Софья Ковалевская. В крайнем случае – Ксения Собчак.

БОЛЬШЕ, БОЛЬШЕ ГЛАМУРА

Много песен о блондинках спето, много книг написано, много фильмов снято. Вот только с играми вышла накладка – Лара Крофт хранит верность темному каштану и обесцвечиваться не собирается. И правильно делает, светлые волосы – привилегия легкомысленных и не особенно обремененных заботами цыпочек с родинкою вот здесь. Им только и остается, что веселить зрителя, поражая своей незамутненной наивностью и радостным восприятием окружающего мира. Как сочинить историю о блондинке? Да запросто. Берем пару бородатых анекдотов, добавляем диалоги и изумляющие своей тупостью реплики, приправляем нарезкой из мелодрам и гламурной рекламы – вот и готово. Пользуйтесь на здоровье. Игра So Blonde могла стать такой хохмой-однодневкой, но не стала. И в первую очередь – стараниями заслуженного сценариста Стива Инса (Steve Ince), известного по двум частям игры Broken Sword. Обладая замечательным чувством юмора, Стив не стал опускаться до уровня банальностей и взглянул на жизнь своей героини совсем под другим углом. Сумел разглядеть в ней личность и только потом – красотку с силиконовыми губами.

За разработку взялась французская студия Wizarbox. Юношеский задор и истинно галльское обаяние сотворили чудо – на свет появилась по-настоящему смешная, симпатичная адвенчура с запоминающейся главной героиней, уморительная пародия на классические олдскульные квесты – The Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. На смену юноше Трипвуду пришла девушка из XXI века, златокудрая Санни Блонд.

Этот тропический мир кишит жизнью: порхают бабочки и колибри, караулят добычу акулы, а на солнцепеке сопит вдрызг пьяный забулдыга.

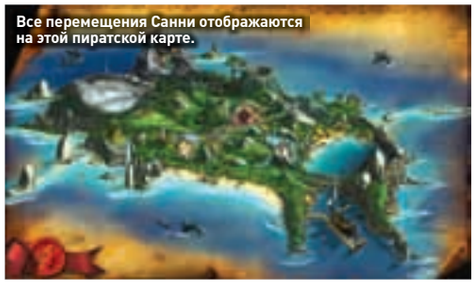
Факты

1 гламурная блондинка

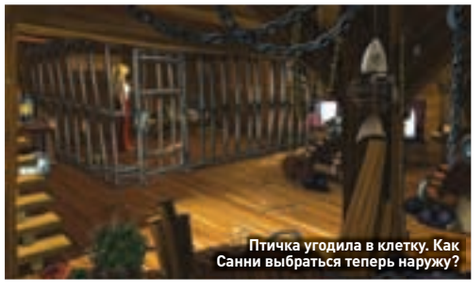
1 негламурный остров

6 мини-игр

30 игровых локаций


Все перемещения Санни отображаются на этой пиратской карте.

С помощью удочки нужно достать ключ от темницы. Занятие непростое и очень нервное.


Птичка угодила в клетку. Как Санни выбраться теперь наружу?

ОСТРОВ СЛОМАННОГО НОГТЯ

Белый-белый теплоход везет Санни в круиз по Карибскому морю. Она порядком устала от этого роскошного ничегонеделания, скучает и мечтает о настоящем приключении. Мысль материальна: где-то в районе Бермудского треугольника лайнер попадает в шторм. Сверкают молнии, гремит небесная артиллерия, Санни садится в спасательную шлюпку и теряет сознание.

Спустя некоторое время она приходит в себя в очень странном месте. Блондинка свято уверена, что это – некий особенно респектабельный курорт, разновидность пиратского тематического парка. Нужно приложить немного стараний, чтобы найти подобающий отель и SPA-центр, спасти свой дорогой ноготь и скорее уже позвонить родителям. Вспоминается история с блондинкой, пытающейся заказать бигмак в читальном зале Ленинской библиотеки.

Здесь случай похожий – Санни не может, не способна свыкнуться с мыслью, что очутилась на заброшенном острове, перенеслась во времена кровавых буканьеров. В этом бескультурном мире она остается прежней избалованной блондинкой с маникюром за 500 долларов. Тропический мир кишит жизнью: порхают бабочки и колибри, караулят добычу акулы, а на солнцепеке сопит вдрызг пьяный забулдыга. В одной только локации можно обнаружить множество активных предметов, подробно их рассмотреть, а некоторые – взять с собой для дальнейшего использования. Достаточно кликнуть по объекту правой кнопкой мыши, чтобы получить доступ к меню действий, – это и правда очень удобно. Единственная претензия возникает при манипуляции с вещами: их нельзя просто положить в инвентарию, необходимо снова кликать правой кнопкой мыши.

ЖЕНСКАЯ ЛОГИКА

Оказавшись в нестандартных обстоятельствах, Санни демонстрирует стойкий характер и неожиданную для блондинки смекалку. Загадок в игре предостаточно, но обращаться за помощью к солюшену придется вряд ли – достаточно быть внимательным и прислушиваться к подробным комментариям Санни, а поговорить она ох как любит. Эти ее девичьи рассуждения способны развеселить любого. Спасибо нашим локализаторам, сохранившим очарование оригинального немецкого текста.

Помимо стандартной «охоты на пиксели» в курортной адвенчуре есть несколько мини-игр. Проходить их или нет – решать тебе, всегда можно кликнуть по кнопке «автовыигрыш». Но это – не наш метод! Тем более что после упражнений для извилин всегда приятно размять пальцы, покидаться черепами или вытащить удочкой ржавый ключ от темницы, пока стражник заседает в «комнате уединенных размышлений». Каждый игровой экран (в том числе пиратский туалет) прорисован с особым тщанием и любовью. Испытываешь острый приступ ностальгии, когда видишь эти заросшие джунглями горы, южную колониальную архитектуру и, конечно, колоритных персонажей.

Что уж говорить о самой Санни! Красотка выглядит как «девушка года» из какого-нибудь мужского журнала: длинные ноги, высокая грудь, улыбчивый рот и сияющие неземным светом глаза (гусары, молчать! Ни слова о фонарике!). Нет, в самом деле – может быть, именно So Blonde научит нас иначе относиться к блондинкам, видеть в них таких же людей, а не объекты едких насмешек? Хочешь посмеяться? Испытай себя в пиратской адвенчуре – тогда и посмотрим, у кого IQ выше, а сабля больше. Кто годится на роль пиратского капитана. **PG**

Турнир по армрестлингу. Давим кнопки на клавиатуре, и как можно быстрее.

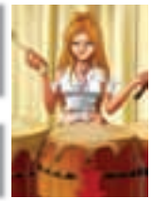
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.8

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5



Яркая блондинка в главной роли, забавные мини-игры, прекрасные тропические пейзажи, колоритные персонажи, необычный и непредсказуемый сюжет.

Интерфейс мог бы быть и поудобнее, полное отсутствие эротических сцен, после игры очень хочется в отпуск – в компании с блондинкой.

7.5

У приключенческого жанра открылось второе дыхание: игра в лучших традициях классических адвенчур, истинное удовольствие.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 Ряды канадских разработчиков игр без лишнего шума пополнила компания Beenox Studios.

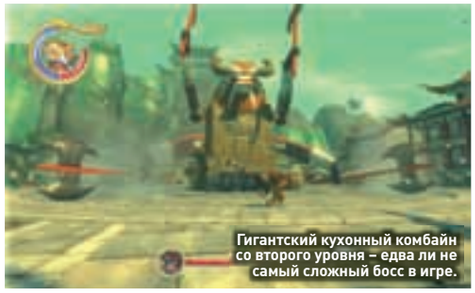
2005 Студия с потрохами и жабрами переходит в полное распоряжение издательской конторы Activision.

2008 В марте аналитическая группа Game Developers Research включила Beenox Studios в число 50 передовиков индустрии.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

А эти ребята с хитрым прищуром скоро пойдут на чемоданы.

Задерживаться на кувшинках дольше трех секунд опасно для здоровья.


Гигантский кухонный комбайн со второго уровня – едва ли не самый сложный босс в игре.

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Beenox Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kungfupanda-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
Ice Age 2: The Meltdown, The Golden Compass

КУНГ-ФУ ПАНДА

ПРОСТО КОСТЬ ШИРОКАЯ!

За последнюю пятилетку в компьютерных мультиках засветилось такое количество разношерстного зверья, что хватит на дюжину московских зоопарков. На экранах блистали трусливые львы, танцующие пингвины, крысы-кулинары и даже доисторическая белка с маниакальной страстью к желудям. А вот панду из виду упустили. Недавно умельцы из DreamWorks Animation исправили эту оплошность, выпустив на кино- и телеэкраны анимационный фильм «Кунг-фу Панда». Естественно, о сопутствующей компьютерной забаве никто не забыл.

Как и положено типичной игре по мотивам, «Кунг-фу Панда» отметилась на всех мыслимых платформах, включая PC, приставки Xbox 360, PS2, PS3, Wii, Nintendo DS и мобильники. В отличие от печально известной The Incredible Hulk на персоналки попала вполне себе приличная версия с последних консолей, а не унылый порт едва ли не с мобильного телефона – в неадекватном разрешении и с полифонией вместо музыки. Самое приятное, что прелесть «Панды» – не только в потрясающе реалистичной шерстке боевого китайского медвежонка.

«СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ» НЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Хотя первым делом подкупает именно картинка. На одном из первых уровней видеовставка на движке полностью повторяет небольшой эпизод из мультфильма. Несомненно, обработанный и записанный на пленку отрывок, который неделями полировали мощнейшие графические станции, не в пример симпатичнее. Но если вспомнить, что интерактивные приключения панды в высоченном разрешении просчитываются на твоем компьютере полностью в реальном времени, взор очарованного наблюдателя мгновенно устремляется на коллектив Beenox Studios. В игре меньше деталей, проще поставлен танец светотени – однако ровно настолько, чтобы облегчить муки видеокарты и процессора.
Сам виновник торжества спецэффектов от правой пятки и до левого уха нарисован и анимирован великолепно. То же касается окружения и остальных персонажей – мило, красочно, стильно. Сюжет я, кстати, проигнорировал не случайно. Поведать нечего: все попытки сводятся к «сказу о том, как неуклюжая панда По чудом попала в древнюю школу кунг-фу и силой воли и пуза помогла одолеть легендарным воинам из "неистовой пятерки" коварного снежного барса Тай Лунга». Игрушка следует упрощенному сценарию мультфильма и слегка разбавляет его подробностями закулисной жизни По.

ПАНДЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

Жизнь панды удивительна и разнообразна. Несмотря на то что протекает она под монотонную музыку и комментируется актерами сомнительного таланта. От блестящих композиций Ханса Зиммера не осталось и следа, равно как и от голосов Джека Блека, Дастина Хоффмана и Анджелины Джоли. Зато порадовала русская версия. Локализацию можно было бы назвать образцовой, если бы не отвратительные шрифты.
«Кунг-фу Панда» не пытается одурачить пользователя иллюзией свободы – мир игры выстроен из 13 предельно линейных уровней. В рамках

13 уровней подряд панда По со своим целлюлитом вытворяет такие выкрутасы, что не снились даже Джеки Чану.

Факты

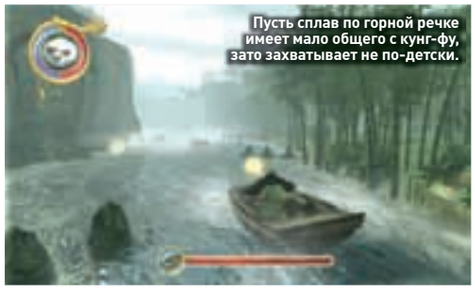
35 минут в среднем на уровень

8 играбельных персонажей

3 типа многопользовательских забав плюс мини-игры

Теперь мы точно знаем, как бы выглядел персидский принц, злоупотребляй он фастфудом.

Развеселый и разнообразный мультиплеер пришелся к месту.


Пусть сплав по горной речке имеет мало общего с кунг-фу, зато захватывает не по-детски.

каждой локации особо не разгуляешься: к цели, как правило, ведет одна-единственная тропинка. Так где же, спрашивается, хваленое разнообразие? Оно внутри. Геймплей раскрывается робко, постепенно, как… пусть будет бутон лотоса на рассвете. Вначале – мощный файтинг с приличным количеством комбо и силой Chi вместо привычной ярости. Затем стартует нехитрый платформер со сбором монеток а-ля Mario и открываются новые персонажи вроде Тигрицы и мастера Шифу. Через несколько уровней появляется самая настоящая акробатика и напряженные схватки с боссами — и так по экспоненте до финальных титров. Совсем как в Devil May Cry 4. А ведь есть еще нескромная подборка бонусов!

«МАСТЕРАМИ КУНГ-ФУ НЕ РОЖДАЮТСЯ...»

На пути к Дзену наш упитанный герой способен самосовершенствоваться. Апгрейды разнесены по двум категориям: основные характеристики (количество здоровья, силы Chi, различные типы атак и эффективность блока) и специальные умения (мощный удар пузом сверху, мастерство владения деревянной палкой). У каждого показателя несколько степеней развития. Чем выше степень, тем больше требуется монеток.

Без особых усилий к последней миссии полностью развивается примерно половина характеристик, а если обшаривать в поисках монеток каждую яму, то и все. К сожалению, жизнь показывает, что толку от незамысловатой ролевой системы немного – прокачка практически не замечается. Уж лучше прикупить По шикарный костюмчик Воина Дракона.

Кунг-фу на клавиатуре явно не принесет тебе умиротворения. Без геймпада «Панду» лучше обходить стороной. Поддерживается как джойстик от Xbox 360, так и приборы попроще. Правда, от всех проблем девайс не избавит. Как ни колдуй, а обучить панду прицельно прыгать – задача невыполнимая.

НЕИСТОВАЯ ЧЕТВЕРКА

На сладкое в «Кунг-фу Панде» предложен мультиплеер в самом древнем и классическом виде – кооператив на четыре персоны. Выглядит развлечение так: к компьютеру подключается дополнительный контроллер (со второй клавиатурой ничего не выйдет – остается геймпад), а лучше три. Вокруг монитора в равных пропорциях расставляются стулья, друзья и кока-кола.

На выбор – сразу несколько режимов: от простых битв друг против друга до кооперативных миссий по защите зайцев, а также мини-игр в духе популярных казуалок. К слову, при наличии монитора диагональю менее 19 дюймов к радостным воплям и крикам добавляется глухой стук четырех постоянно сталкивающихся лбов. Совсем как в старые добрые времена «Сеги» и «Денди». **PG**

Кто к По с бомбой придет, тот на ней и улетит.

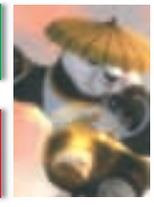
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 6.0

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0



Непринужденная атмосфера и уморительные перлы. Яркая графика. Игра постоянно подбрасывает что-то новенькое. Мультиплеер!

Управление не знает пощады. От апгрейдов мало пользы. И без того нехитрый сюжет обглодан до кочерыжки. Композитор и актеры озвучки отработали неважно.

7.0

Идеальное приложение к билету в кино и крепкий экшен в одной обертке.

1998 — Роб Коэн создает студию Edge of Reality.

2006 — Выпущено девять игр для консолей. Пора написать игру для PC.

2008 — Халк вырвался на свободу. Геймеры в панике.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Эта фиолетовая метка активирует очередную миссию. Встаем в круг и нажимаем клавишу E.

Халк против Циклопа. Чтобы уничтожить робота, необходимо ударить в оранжевый окуляр.

THE INCREDIBLE HULK

ЗЕЛЕНАЯ УГРОЗА

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
Edge of Reality

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
2

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.softclub.ru/games/game.asp?id=11163

ПОХОЖЕСТЬ
Iron Man, Spider-Man 2

Раскрыта тайна гигантских штанов Халка. Зеленый амбал отоваривается на дешевых бразильских барахолках, а размеры у зрелых мулаток, сам понимаешь, циклопические. Теперь, когда секретов уже не осталось, можно заняться более серьезными вещами: отломать шпиль у Empire State Building, поиграть в городки желтыми нью-йоркскими кэбами или – просто и без затей – перевернуть Манхэттен вверх тормашками.

Нам очень хочется взглянуть на человека, решившего делать стратегию про Халка. Абсурднее идеи не придумаешь. Халк – это ярость, дебош, ЧП городского масштаба и завязанное узлом дуло танка. Иного не дано, все игры о зеленом прыгуне сводятся к тотальному разрушению всего и вся. Одна из последних так и называлась – The Incredible Hulk: Ultimate Destruction. На всем ее протяжении мы только и делали, что «ультимативно деструктировали» окружающие пейзажи и тяжелую технику Пентагона.

КЛОЧКИ ПО ЗАКОУЛОЧКАМ

Теперь действо переместилось на улицы Нью-Йорка. Логично было предположить, что очередная The Incredible Hulk станет унылым довеском к бодрому одноименному фильму – зубодробительному боевику, снятому Луи Летерье. Но – о чудо! – сюжет новой игры оказался куда обширнее, чем сценарий июньского блокбастера. Одним из главных противников Халка станет тот самый славянин Блонски из оригинальной ленты, но им список злодеев не ограничивается. Тут тебе и простая пехота, и бронированные мехи Анклава, и гигантские роботы с летающими боевыми платформами.

В подобной заварушке без помощника не обойтись, будь ты хоть негром преклонных годов, хоть безумным качком с изумрудной кожей. Рядом с Халком появится неблагополучный подросток Рик Джонс – шпановитый «элвис» с опасной бритвой в кармане косухи. Этот парень стал виновником мутации, превратившей ученого Брюса Баннера в яростного громилу. Он на спор проник на территорию закрытого военного полигона, где проходили испытания гамма-бомбы, и чуть не погиб, но был спасен Баннером. Сам Брюс получил чудовищную дозу радиации.

Синие лучи смерти убивают за несколько секунд.

Факты

12 бонусных концепт-артов

29 разрушительных способностей

7 скрытых персонажей

Халк – это ярость, дебош, ЧП городского масштаба и завязанное узлом дуло танка.

ХРУСТЬ – И ПОПОЛАМ

Рик – думает, Халк – действует. Бегает, прыгает, скачет по небоскребам и кидается искореженными автомобилями. Упомянутый металлолом и станет главным его оружием: большая часть сражений сводится к развеселому кегельбану, где роль кеглей играют враги и их бронированная техника. Защищаться можно по-разному: например, выломать из мостовой здоровенный кусок асфальта и прикрываться им как щитом либо использовать одну из специальных способностей.

Получить последние нетрудно. Достаточно разрушить нужное количество зданий и сделать это по возможности эффектно. Вот так буквально берем небоскреб и начинаем крушить его что есть силы. Накопив нужное количество очков, Халк выучит новый прием вроде громового хлопка или ударного слэма.

The Incredible Hulk создавалась для нескольких платформ сразу, и это ощущается во всем – будь то крайне неудобная раскладка клавиатуры (геймпад подключить нельзя!), единственный автосейв и, конечно, система достижений (achievements). Куда ж мы без них? Пробежав нужное количество километров, Халк откроет доступ к мини-играм, а истребив определенное количество врагов, даст тебе возможность полюбоваться на обложки оригинальных марвеловских комиксов.

В схватках с боссами потребуется особая ловкость пальцев. Огромный Циклоп пытается раздавить Халка своей бронированной конечностью. Что делать? Как можно быстрее барабанить по одной из клавиш. Занятие не такое простое, как кажется на первый взгляд. Подобному тремоло позавидуют опытные пианисты. Что уж говорить о комбо, в которых нужно нажать четыре клавиши одновременно? Очевидно, разработчики схалтурили, не желая адаптировать консольные комбинации к писишной клавиатуре.

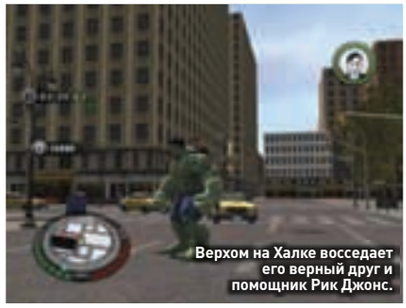
ДО ОСНОВАНЬЯ, А ЗАТЕМ...

Многие сейчас задают вопрос: «Ну как там "Халк"? Лучше или хуже "Железного человека"?» Однозначно – лучше. Причина, конечно, не в графике – она здесь традиционно убогая (как и во многих играх «по мотивам»). Причина в геймплее. Отсутствие шейдеров и теней не может омрачить радости от глобальных разрушений. Счастливый сон рабочего Шандыбина – выдвинуться на Манхэттен и разрушить оплот капитализма до самого бетонного основанья. Старый добрый Havoc дает полную свободу действий. Сломать можно практически все, начиная с фонарных столбов и заканчивая дворцами из стекла и бетона. Не менее занятно хватать врагов в охапку и швырять куда подальше.

Жаль, что миссии не отличаются разнообразием и свобода перемещений сводится к бегу от одной до другой сюжетной метки. Они бывают нескольких цветов: зеленые соответствуют эпизодам из оригинального фильма, фиолетовые – сценам из марвеловских комиксов. Достаточно активировать такую метку, чтобы запустить очередную миссию.

Очень трогательно выглядят задания, где громила взваливает на спину своего товарища Рика Джонса и они работают в паре. Рик и заряд обезвредит, и укажет направление к ближайшему вражескому логову. Добраться туда можно и на метро, нужно только найти вход в подземку. Так, перебежками и прыжками, Халк приблизится к очередному сиквелу, триквелу и квадриквелу своих приключений.

А продолжение будет, даже не сомневайся. Может быть, тогда жестокосердные разработчики и обеспечат поддержку геймпада? Пожалейте наши пальцы! **PG**



Верхом на Халке восседает его верный друг и помощник Рик Джонс.

Под синим защитным экраном находится база Анклава. Осталось отключить генераторы.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★½ 5.5
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★½ 4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★½ 4.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Чистая, ничем не замутненная радость от глобальных разрушений, возможность свободно перемещаться по Манхэттену, многочисленные бонусы и мини-игры.

Всего один автоматический сейв, крайне неудобная клавиатурная раскладка, старорежимная графика и примитивные модели.

5.0

Еще один неудачный консольный порт. А счастье было так возможно...

Хватаем кузов и швыряем его в летающую платформу. Три точных попадания – и она рухнет на землю.

Этот искореженный «Хаммер» можно использовать как щит.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **4.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.1**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 В августе Саймон Брэдбери (Simon Bradbury), Эрик Уллетт (Eric Ouellette) и Дэвид Лестер (David Lester) открыли в Лондоне FireFly Studios.

2001 В октябре в продаже появляется дебютное творение компании – RTS Stronghold.

2002 В сентябре вышла Stronghold Crusader. Суммарный тираж оригинальной игры и дополнения – свыше миллиона экземпляров.

2003 В сентябре разработчики на время оставили тему Средневековья и заглянули в будущее. В Space Colony вместо замков игроки строили космические базы.

2005 В апреле свет увидела полностью трехмерная Stronghold 2. Игра оказалась менее интересной, чем первая часть сериала.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Более двух сотен бойцов контролируют переход через речку. По меркам игры это не слишком большой отряд.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 5.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.1

Добрая половина вражеских лучников не выдержала изнурительного похода и легла отдохнуть прямо на землю.

STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

СТАРИКАМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Gamecock Media Group
РАЗРАБОТЧИК
FireFly Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнер Саймон Брэдбери (Simon Bradbury)
ПОЙДЕТ
Процессор 500MHz, 128Mb RAM, видеокарта с 4Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fireflyworlds.com/shce_index.php
ПОХОЖЕСТЬ
Firefly Studios' Stronghold, Knights and Merchants

FireFly Studios напоминает состарившуюся охотничью собаку, которая сбилась со следа. Компания судорожно мечется туда-сюда, пытаясь доказать собственную профпригодность, однако каждая новая игра FireFly получается слабее предыдущей. Разработчики решились на нестандартный шаг. Вместо того чтобы взяться за новый проект, они открыли пропахший нафталином сундук со старыми творениями, стряхнули со Stronghold Crusader (которая, в свою очередь, является дополнением к самой первой части сериала) толстый слой пыли и создали на ее основе небольшое дополнение.

Помимо слегка отреставрированной оригинальной игры 2002 года выпуска в Stronghold Crusader Extreme вошли продолжительная одиночная кампания, простенький скирмиш, мультиплеер и редактор карт, позволяющий создавать собственные сценарии. Авторы оставили экономическую модель в первозданном виде. Охотники добывают оленину, лесорубы пополняют запасы дерева, средневековые колхозники поставляют пшеницу, яблоки и сыр. Схема производства товаров народного потребления довольно проста: построил мельницу – и зерно перемалывается в муку, поставил по соседству пекарню – и твои подданные регулярно получают свежий хлеб. Оружие изготовить еще проще. Мастера превращают бревна в луки, кузнецы отвечают за мечи и железную броню, а кожевники изготавливают из коровьих шкур легкие доспехи. Список доступных для тренировки юнитов – прежний, зато условия ведения войны изменились до неузнаваемости. Разработчики в разы увеличили численность доступных войск и значительно усложнили условия игры. Раньше ты мог не спеша возвести большое поселение и подготовить армию для завоевательного похода, теперь приходится крутиться как белка в колесе. Агрессивные противники норовят уничтожить тебя на самом раннем этапе развития. Только-только построишь самое необходимое, как на горизонте появляется пара-тройка сотен врагов. Во время крупных сражений счет идет на тысячи человек. Выжить в таких условиях почти нереально.

Вместо того чтобы взяться за новый проект, разработчики создали дополнение.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★☆ 4.5
ГРАФИКА	★★★★☆ 4.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★☆ 4.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Простой в освоении редактор карт; продолжительная одиночная кампания; интуитивно понятная экономическая модель; сражения с участием нескольких тысяч юнитов.

Высокий уровень сложности; давно устаревшая спрайтовая графика; большие скопления войск напоминают мешанину тел.

5.0

На фоне современных стратегий игра выглядит беспомощно. Старикам здесь не место.

Зачем потребовалось выпускать Stronghold Crusader Extreme, непонятно. На кого рассчитывала FireFly Studios? На новое поколение геймеров? Их наверняка отпугнет простенькая спрайтовая графика. На преданных фанатов сериала? Многим из них вряд ли понравится запредельный уровень сложности. Если кто и купит диск с игрой, то только группка хардкорщиков. **PG**

© 2005-2006 Deep Shadows Ltd. All rights reserved. © 2006 «Бестселер». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005 — Разработчики ищут Рэймену достойного противника.

2006 — Враг найден, и это – кролик.

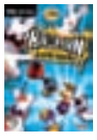
2007 — Начинается вторжение кроликов на Землю.

2008 — Рэймен проник в генеральный кроличий штаб.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Готовим курочку. Для этого нужно съесть несколько перцев и опалить ее своим огненным дыханием.

Через пару мгновений офис превратится в ад. Крушим клавиатуры и швыряем на пол мониторы.



ЖАНР ИГРЫ
Arcade

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=408

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мишель Ансель (Michel Ancel)

ПОХОЖЕСТЬ
Rayman Бешеные кролики

RAYMAN БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ 2

МЕСТЬ МОРКОВНЫХ МОНСТРОВ

Нам опять сказочно повезло. Любителям электронных развлечений досталась сладкая, пусть и слегка обкусанная, морковка – эксклюзивная PC-версия игры Rayman Raving Rabbids 2. Западные кролиководы рвут на себе последнюю шевелюру и все без толку – им придется ждать осени. Во всех странах, кроме нашей дорогой России, сиквел вышел только в консольном варианте.

СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

Но вот нюанс – PC-версия оказалась сборником из 16 коротеньких мини-игр: без сюжета, положенных бонусов и обязательных видеовставок, пародирующих последние голливудские премьеры. Ролики-то в принципе есть, но они настолько непродолжительны и сумбурны, что смеяться не успеваешь. Так – хихикнешь и только.

Придется поступиться принципами и совершить тайный рейд на консольную территорию. Не терпится узнать, что произошло с Рэйменом, когда он покинул гладиаторскую арену. Вихрастый капитошка стал настоящим агентом под прикрытием.

Носки вместо мохнатых ушей, красные контактные линзы, бандана и писклявый голос (герой надышался гелием) – Рэймен превратился в морковного монстра с безумным взглядом и изъеденными кариесом зубами. Замаскировавшийся герой проникает в огромный супермаркет. Кролики используют магазин в качестве генерального штаба. Готовят там свои операции и следят за ничего не подозревающим человечеством. Рэймен хочет помешать их коварным планам и пытается саботировать вторжение на Землю. Вслед за кроликами он будет путешествовать по континентам, играть в мини-игры и одновременно чинить мохнатым грызунам разные пакости и препоны.

БРАТЦЫ-КРОЛИКИ

Как разозлить кролика? Нет ничего проще: достаточно начать трепаться по телефону в разгар киносеанса или просто вести себя как мартовский заяц, лупить что есть мочи по клавиатуре, истошно вопить и крутиться на офисном стуле. Главное – не попасться на глаза начальнику, показать молниеносную реакцию и способность упреждать перемены в его настроении.

Нам предлагаются самые немудреные забавы, в большинстве это добывание огня трением. Придется поработать мышкой с максимальной скоростью. Большая часть заданий сводится к такому судорожному мельтешению. Тут главное, чтобы мыша не задымилась и руку не парализовало.

Прочие забавы и того проще: ты уворачиваешься от кролика с тортом, несешь высоченный бутерброд, катаешься на электромашинках по крыше небоскреба – в этих развлечениях требуется минимальное умение сохранять баланс и вовремя кликать мышью. Ну и для маленьких есть свои увеселения: нужно отделить красные перцы от желтых либо на глаз проанализировать содержимое колб. И снова вовремя кликнуть манипулятором.

Естественно, все мини-игры рассчитаны на нескольких игроков. Собрались с ребятами вечерком, выпили чаю с тортиком – можно и поиграть, помериться силой да ловкостью. В случае с Rayman Raving Rabbids 2 сделать это весьма затруднительно. Можно, конечно, извратиться и подключить к компьютеру сразу четыре джойпада. Вариант вчетвером тесниться за клавиатурой в расчет не принимаем.

Факты

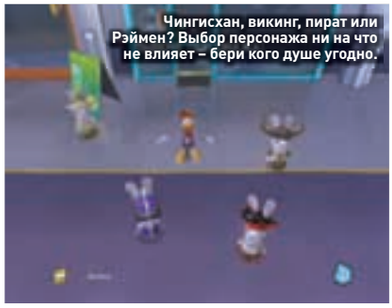
1 неповторимый Рэймен

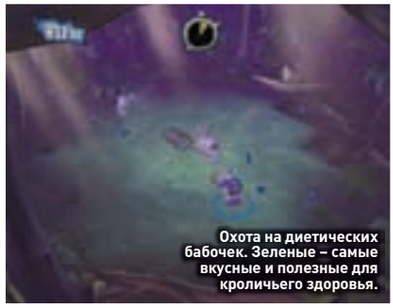
1 обугленная мышь

5 игровых персонажей

16 коротких мини-игр

Вихрастый капитошка стал агентом под прикрытием – носки вместо мохнатых ушей, красные контактные линзы, бандана и писклявый голос.


Чингисхан, викинг, пират или Рэймен? Выбор персонажа ни на что не влияет – бери кого душе угодно.


Охота на диетических бабочек. Зеленые – самые вкусные и полезные для кроличьего здоровья.

Бессмысленно говорить об удобстве управления. Ведь если в первой части активно использовалась клавиатура, а в танцевальных мини-играх она попросту была незаменима, то теперь можно обойтись одной только мышкой, если ты играешь в гордом одиночестве, – игры настолько элементарны, что геймплей можно совмещать с беседами по телефону или трапезой. Мы говорим о спокойных забавах, а не о тех садистских экзерсисах, где нужно очень шустро натирать мышью стол.

ПЯТЬ КИЛО ДИЕТИЧЕСКОГО МЯСА

Полностью обделять нас не стали. Да, в Rayman Raving Rabbids 2 всего пять играбельных персонажей, а традиционные бонусы вроде концепт-арта и дополнительных костюмов отсутствуют полностью. Да, мы не сможем путешествовать по миру, попутно открывая новые мини-игры (в приставочной версии их 36). И за Альтаира вряд ли поиграем, как и за Дарта Вейдера с Индианой Джонсом.

Зато сможем скоротать обеденный перерыв в офисе, вдоволь поиздевавшись над компьютерным боссом с лицом Дона Корлеоне.

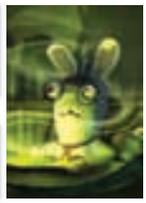
Скорее всего, игра и предназначена для казуальной аудитории. Менеджерам, у которых попросту нет времени, чтобы погонять лошадку в King`s Bounty или стать Спектром в межпланетном детективе Mass Effect. Учись делать это побыстрому, развлекать себя за какие-то 5–10 минут. Rayman Raving Rabbids 2, как быстрорастворимая офисная лапша, особого удовольствия не приносит, но и не отравишься. Потешить себя можно.

Вторая часть не выдерживает никакого сравнения с оригиналом. Там была уморительная комедия, здесь – всего лишь пародия, неудачный слепок с оригинала, игра по мотивам. Одно из немногих ее достоинств – возможность увидеть комические версии классических голливудских киносцен – вроде эпизода, где Инди спасается от катящейся глыбы или пытается украсть золотого идола. Естественно, кроличью его разновидность – золотую статую Свободы с длинными мохнатыми ушами.

Многие сиквелы страдают одним недугом – старые шутки уже не кажутся такими смешными. А крольчатина, как известно, второй свежести не бывает. Шок, что мы испытали от Rayman Raving Rabbids, давно прошел, и кролики уже порядком надоели. Пора переключаться на других грызунов, например вомбатов или агути. «Агути с Марса против вомбатов с Юпитера! Дюжина сумасшедших мини-игр и полтора скрытых бонуса! Рэймен переодевается в Лару Крофт и отправляется на поиски хрустальной морковки!» Надо будет запомнить. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★☆ 4.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0



Кролики – это не только ценный мех, но и 16 веселых мини-игр для менеджеров младшего звена. Фирменный, пусть и несколько устаревший, юмор. Интуитивное управление.

Нет бонусов и сюжета, игры крайне примитивные и короткие, проходятся за несколько минут и не оставляют после себя никаких воспоминаний.

5.5

Забава на обеденный перерыв. Поиграл, съел быстрорастворимую лапшичку – и снова можно работать.

Кролик-натуралист. За этой интеллигентной внешностью скрывается монстр.

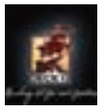
И снова «Индиана». Эпизод с похищением золотого идола.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 7.0

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 
Основана компания Triggerlab.

2005
Кому-то из Deck 13 Interactive явно очень нравятся квесты Lucas Arts.

2006
Осуществлен первый проект серии Ankh.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

Вода – единственное, что оправдывает завышенные системные требования.

Многие персонажи знакомы тебе по предыдущим частям «Анка».

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Xider Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Deck 13 Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128 Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ankh-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
Ankh: Heart of Osiris

АНК 3: БИТВА БОГОВ (ANKH: BATTLE OF THE GODS)

ВОСТОЧНЫЕ СКАЗКИ

В 2006 году внимание квестоманов привлекла игра от немецкой студии Deck 13 Interactive. Причин тому было несколько. Во-первых, в состав команды разработчиков вошли люди, избравшие для себя бессмертные проекты от Lucas Arts и Sierra как пример, к которому стоит стремиться. Игроки возлагали на студию большие надежды, ведь в 2001 году, когда была образована Deck 13, на горизонте адвенчурного жанра крайне редко появлялись действительно интересные работы.

Помимо прочего, молодая команда создала собственный игровой движок, что вызвало уважение аудитории. Пусть он не отличался особенной красотой и лоском – в сердце пользователя теплилась надежда, что недостатки учтут и доработают и каждая новая игра будет радовать все больше и больше.

АНК, ДА НЕ ТОТ

Вышедший в 2007 году сиквел под названием Ankh: Heart of Osiris подействовал как ушат холодной воды, вылитый на головы игроков. О развитии игры речи не шло – Heart of Osiris практически во всем копировала предшественницу, нисколько не стесняясь этого. Полностью перенесенные из первой части герои, графика, озвучка и загадки сделали проект чуть ли не дополнительным набором уровней, а поклонники сериала издевательски называли его Ankh S. Всего через полгода появилась третья глава приключений, которая забила последний гвоздь в крышку гроба, где покоятся надежды игроков относительно будущего Deck 13 Interactive.

В Ankh: Battle of the Gods мы снова встретимся с юношей Ассилем, его девушкой Тарой и еще многими персонажами, знакомыми по предыдущим частям. Дело в том, что раз в невероятное количество лет проходит турнир под названием Битва богов. На нем боги выясняют, кто из них круче, а победитель получает возможность править целым миром – в общем, нечто похожее на легендарную Mortal Combat. На этот раз в грядущем состязании явный фаворит – бог Сет, противостоять которому должен (кто бы ты думал?) Анк. Поскольку владеет говорящим артефактом Ассиль, на его египетские плечи возложена задача доставить Анка к месту проведения турнира. Сюжет, понятное дело, не слишком оригинален, но именно он как раз вызывает наименьшее количество нареканий.

СИЛА ДВУХ

Как и раньше (заметь, этот оборот будет присутствовать в описании игры не единожды), повествование разделено на небольшие главы. Управлять мы сможем не только Ассилем, но и Тарой, как это было в Heart of Osiris. Правда, девушка появится лишь в начале и самом конце, но с этим тандемом ты, поверь, успеешь намучиться. Мало того что, решая задачки, нам придется носиться туда-сюда по локациям в двойном экземпляре. Порой совершенно непонятно, какой именно логике следовали разработчики, определяя действия, на которые способен отдельно взятый персонаж.

Логика (вернее, ее полное отсутствие) – отдельная тема для разговора. Задачки в Battle of the Gods напоминают кружок юных умельцев «Сделай сам». У тебя в инвентаре несколько совершенно не относящихся друг к другу предметов и столько же точек на экране, где их можно применить. Задача – бессмысленно пытаться скомбинировать все со всем в надежде, что хоть какой-то вариант сра-

Факты

1 говорящий артефакт Анк

2 персонажа, за которых можно играть

3 -я по счету часть сериала

20 часов игрового времени

ботает. Правда, потом еще надо будет потратить время, тыкая каждым имеющимся предметом в окружающее пространство, надеясь найти место его применения. Спасает лишь то, что при нажатии на определенную клавишу на экране видны все активные точки. Но вот что с ними делать, мы выясним исключительно методом тыка.

БЛУМ БЛУМОМ ВЫШИБАЮТ

По закону жанра тебе придется вести многочисленные разговоры с персонажами. NPC поведают множество бесполезной информации, прежде чем мы получим задание или ответ на интересующий вопрос.

Системные требования Battle of the Gods выросли по сравнению с предыдущей частью почти в два раза. Но что мы получили в результате? Да, некоторые эффекты выглядят симпатичнее, однако общий уровень графического исполнения остался прежним. В игре так много разговоров и крупных планов, а анимация персонажей не была улучшена ни на йоту. Кроме того, последние по-прежнему похожи на оловянных солдатиков – движения и мимика очень далеки от естественных. Вдобавок чрезмерный блум наводит на мысль, что разработчики пытались скрыть графические огрехи. Если недочеты графики сразу бросаются в глаза, то музыкальное сопровождение в Battle of the Gods вообще остается незамеченным. Мелодии, играющие на фоне, не хороши и не плохи – они никакие. Восточные мотивы могут быть весьма колоритными и завораживающими, но в этом случае разработчики явно не использовали весь звуковой потенциал.

Увы, иногда следование классическим адвенчурным канонам превращается в бессмысленное их клонирование. Это происходит с проектами Deck 13. Слишком заметно желание подражать той же Monkey Island – вот только шутки Анка не так смешны, оригинальны и остроумны, как Гайбраша. «Анк 3: Битва богов», несомненно, придется по вкусу детям. Для них мультяшная графика и легкие шутки будут в самый раз. Правда, Deck 13 Interactive вряд ли ориентировалась на младший дошкольный возраст. **PG**

Управление двумя персонажами одновременно иногда сильно раздражает.

В Ankh: Battle of the Gods мы снова встретимся с юношей Ассилем и его девушкой Тарой.

Разработчики сделали акцент не на качестве диалогов, а на их количестве.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

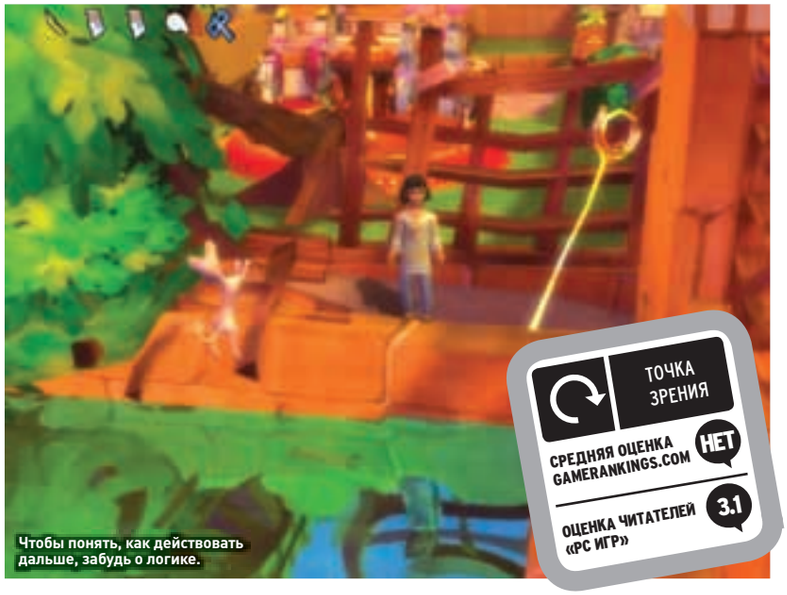
Вполне достойный и качественный квест для детей – с яркими мультяшными персонажами, забавными иногда головоломками и легким юмором. Никакой жестокости и насилия!

Среднего качества графика, неубедительная анимация персонажей, отсутствие логики в решении задачек. Фанат серии? Тогда забудь о недостатках.

5.5

Battle of the gods не оправдала надежды игроков: они получили слепленный на скорую руку клон.

В каждой локации приходится искать активные точки.



Чтобы понять, как действовать дальше, забудь о логике.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.1

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1978 Основана компания KOEI.

1983 KOEI выпускает первую стратегию Nobunaga's Ambition.

2003 Открылся литовский офис KOEI. Мир завоеван.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Фигура слева – наш помощник и телохранитель. Нанять его можно за дополнительную плату.

Пара взмахов копьем, и на поле не останется ни одного живого противника.

ЖАНР ИГРЫ
3D action/RPG

ИЗДАТЕЛЬ
KOEI Corporation

РАЗРАБОТЧИК
Omega Force

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6 GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.koei.co.uk/launch/samurai_warriors2/

ПОХОЖЕСТЬ
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings: The Two Towers

SAMURAI WARRIORS 2

ВСЯ САМУРАЙСКАЯ РАТЬ

На протяжении почти двух столетий Япония была изолирована от остального мира. Сёгун Токугава Иэясу объявил войну христианству, истребив сотню миссионеров и тысячу их японских последователей. Жестокий владыка прекратил торговлю с иностранцами-гайдзинами и разрушил португальское посольство, спас острова от нашествия южных варваров и одновременно практически заморозил технический прогресс страны.

Последствия тех репрессий чувствуются до сих пор – европейцу трудно понять японца, разглядеть за улыбкой-маской потаенные чувства. Вежливые островитяне смотрят другие фильмы, слушают другую музыку, играют в другие игры.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Всего за месяц в Японии был распродан миллион копий экшена Samurai Warriors, а эксперты журнала Famitsu поставили ему 34 балла по 40-бальной шкале. В западной прессе та же самая игра получила сдержанные оценки, а сиквел и вовсе заработал слабенькую четверку. Получается, что все зависит исключительно от точки зрения, сугубо субъективного мнения. Иностранцы не сумели оценить масштаб повествования и героический пафос этой истории, сосредоточив внимание на монотонных боях и старомодной графике.

А зря. Разработчики KOEI совершили подвиг, реконструировав события 400-летней давности. Кто из российских школьников может похвастаться участием в виртуальной Куликовской битве? Кому из них посчастливилось носить доспехи Дмитрия Донского? Японским детям повезло куда больше – они учат историю на практике, с геймпадом наперевес.

СЕМЬ САМУРАЕВ

События Samurai Warriors 2 переносят нас в эпоху Адзути-Момояма – самый драматичный период японской истории. Время феодальной раздробленности и бесконечных локальных конфликтов закончилось, а на политической сцене появились три сильных лидера, ставших впоследствии объединителями Японии: полководцы Нобунага Ода и Тоётоми Хидэёси и основатель династии Токугава сёгун Иэясу.

Сюжет игры дробится на несколько историй, рассказанных от лица семи главных героев-самураев. Прямо как у Куросавы. С тем только отличием, что эти фигуры – реальные, исторические. Самураи представляют две противоборствующие стороны, сторонников и противников клана Токугава. Ты сам волен сделать выбор: играть демоническим ниндзя из клана Фума или благородным романтиком Санадой.

Нам предлагается 20 великих сражений, начиная с битвы при Окехазаме (1560), где генерал Ода разгромил армию Имагава, и заканчивая осадой Осаки, продлившейся с 1614 по 1615 год. Прежде чем приступать к баталии, нужно хорошенько подготовиться: посетить оружейный магазин и по возможности улучшить свой

Рядовой состав никакой опасности не представляет. Уважая нелегкий труд самурая, простолюдины предпочитают скучать в тенечке.

Факты

20 исторических сражений

4 режима игры

200 лет правления клана Токугава

арсенал, нанять помощника-оруженосца и купить лошадку. Конный воин значительно превосходит пешего. От топота копыт пыль по полю летит, а вместе с ней – поверженные солдаты противника.

ЯПОНА ДРАМА

Большая часть сражений сводится к неистовому «хакунд-слешу» и бесконечному нажиманию трех несчастных кнопок, на которых завязаны все удары, комбо и специальные способности. Тут-то и вспомнишь о консолях и геймпадах – предыдущие серии Samurai Warriors делались исключительно для приставок, и только теперь KOEI решилась захватить рынок PC-игр. Мышь в игре не используется в принципе, просто повертеть головой крайне затруднительно. Камеру штормит и заносит на поворотах, приходится заниматься ее дрессировкой.

В игре используется старый, но довольно шустрый движок, и модели при всей угловатости не выглядят отвратительно. Жаль только, все солдаты на одно лицо, и командиры тоже. Исключение составляют лишь сюжетные боссы. Рядовой состав опасности не представляет: уважая нелегкий труд самурая, простолюдины предпочитают отсиживаться в тенечке, первым нападать никто не будет. Забавно наблюдать, как они переминаются с ноги на ногу, не решаясь атаковать.

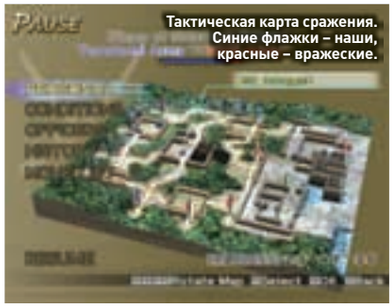
От битвы к битве герой будет получать новые уровни, изучать навыки и отовариваться в самурайском магазине. Чтобы пересчитать параметры персонажа, хватит пальцев одной руки. Это – здоровье, сила атаки, защита и мана-мусоу. Волшебная субстанция копится по мере уничтожения врагов. Как только полоска заполнится, можно наносить суперудар, способный уничтожить несколько десятков врагов. К слову о магии, Samurai Warriors 2 больше напоминает сказочный эпос, пьесу театра кабуки, чем историческую хронику. Персонажи – соответствующие, а один и вовсе демон.

ПУТЬ ВОИНА

Просто играть только на самом низком уровне сложности. Правильные самураи легких путей не ищут, бусидо не позволяет. А значит, выбираем самый хардкорный режим и – вперед, громить орды клонированных врагов. Они наступают нескончаемым железным потоком, только успевай отбиваться. Игровой процесс неожиданно напомнил PVP-баталии в World of Warcraft. Не хватает только онлайновых оппонентов. А жаль, мультиплеер сделал бы игру лучше и динамичнее.

Вместо этого нам предлагаются survival- и free-mode-режимы. Первый адресован тем, кто не хочет вникать в перипетии сюжета. Игрок попадает в бесконечный замок с неограниченным количеством врагов. Второй режим – несколько карт для свободного прохождения. Неплохим дополнением стала «игра в игре» Sugoroku, разновидность хорошо всем известной «Монополии». Двигаемся по клеточкам, покупаем предприятия, получаем прибыль – привычные операции, но в средневековом самурайском антураже.

Как определить жанр Samurai Warriors 2? Что это: трехмерный экшен, ролевая игра или файтинг? И то, и другое, и третье, но в первую очередь – интерактивный учебник по истории Японии. Способ узнать, откуда есть пошла японская земля. **PG**



Тактическая карта сражения. Синие флажки – наши, красные – вражеские.

Выбор очередного сценария. В свободном режиме все карты доступны сразу.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★½ 4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Масса информации по истории средневековой Японии, возможность увидеть исторические битвы своими глазами и повоевать плечом к плечу с великими самураями.

Монотонные сражения, старомодная графика, камера с нарушенной координацией движений, крайне неудобная раскладка клавиатуры.

5.5

Интерактивный учебник по истории средневековой Японии, средство потрепать нервы и размять пальцы.

Ниндзя из клана Фума. Очень страшный.

Бонусов в игре предостаточно. Эта броня предоставит нам дополнительную защиту, но всего на 30 секунд.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 4.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS

РАЗРАБОТЧИК:	Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.ea.com/crysis/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров прошло года, который, однако, не все смогут увидеть и в 2008 году. Crysis – это не только потрясающая графика, реалистичная физика, полная свобода действий (ты сам решаешь, как выполнять задания), но и банальный сюжет, а также чудовищно высокие системные требования.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED

РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed – чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность – вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

RACE DRIVER: GRID

РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.codemasters.co.uk/grid
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	9.0, Игра месяца

После трагической гибели Колина МакРэя гонок с его именем в названии больше не предвидится. Однако создатели DiRT и ToCA Race Driver не сидели сложа руки и разработали лучшую гоночную игру на сегодня – с современной графикой и отличнейшей моделью повреждений.

ЧТО ЕЩЕ?

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.paradoxplaza.com/rome
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Этот сериал прославился не сногшибательной графикой или кровавыми сражениями с разрушением всего и вся, а исторической достоверностью и стратегической глубиной. Игра для тех, кто любит проводить время в долгих раздумьях над картой мира – теперь в эпоху Римской империи.

ЧТО ЕЩЕ?

SINS OF A SOLAR EMPIRE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C/SNOWBALL.RU
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: games.1c.ru/mass_effect
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Вечный раздражитель для поклонников ролевых игр – когда хороший проект сперва выходит на консолях и лишь спустя немаленькое время появляется на PC. Так было с Knights of the Old Republic, и то же самое произошло с Mass Effect. Но ожидание того стоило – перед нами лучшая RPG этого года.

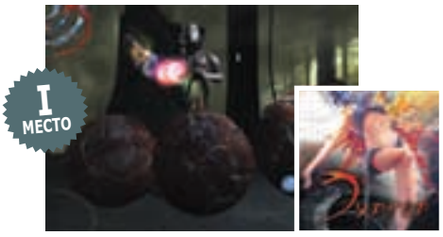
ЧТО ЕЩЕ?

SILVERFALL: МАГИЯ ЗЕМЛИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ВЕДЬМАК
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

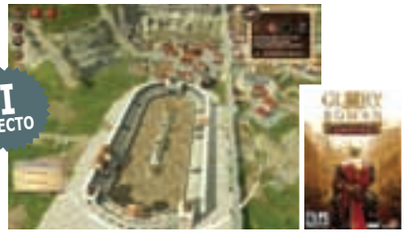
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

IMPERIUM ROMANUM



РАЗРАБОТЧИК: Haemimont Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.imperium-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Разработчикам Glory of the Roman Empire из-за смены издателя пришлось придумывать новое название для продолжения, но суть от этого не поменялась. Наша задача – превратить небольшое древнеримское поселение в цветущий мегаполис, попутно отбивая нападения варваров и угождая капризам населения.

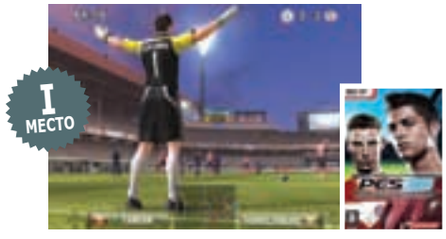
ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

VIVA PINATA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложна в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в ней нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

РАЗРАБОТЧИК: Funcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ageofconan.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Создатели Anarchy Online много лет корпели над виртуальным воплощением Хайборийской эпохи, и теперь любой желающий может пожить в жестоком фэнтезийном мире, придуманном Робертом Говардом.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

КОРСАРЫ ОНЛАЙН
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

адекват

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

ЦЕНА
400 руб.

ЖАНР
Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Eden Games
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.centraldark.com
ru.akella.com/
Game.aspx?id=1859

Хорошая адаптация не обязательно точное переложение первоисточника на русский язык. Ее миссия – донести до игрока суть и настроение. Остальное – на совести и фантазии переводчиков, которые, к сожалению, крайне редко подходят к работе творчески и слишком зацикливаются на соответствии оригиналу.

Приключенческие игры, пожалуй, самый благодатный для локализации жанр. Большое количество диалогов и монологов, как правило, насыщенный событиями сценарий – в общем, есть где развернуться. Но долгожданный ужастик от Eden Games Alone in the Dark, получивший благодаря «Акелле» ненужную добавку к названию «У последней черты», постигла участь большинства дежурных русификаций. Водоворот необъяснимых, загадочных событий оставляет игрока безучастным не случайно: кажется, что все эти крики, мольбы о помощи мы слышали уже не раз и не два. Банальные фразы, неудачные и неуместные шутки… Возможно, отчасти в этом виноваты разработчики, так и не сумевшие обойтись без штампов, но дежурная отечественная озвучка только закрепляет эффект. Справедливости ради стоит заметить, что местами актеры постарались: например, женские персонажи порой действительно эмоциональны. Но к протагонисту и большинству героев второго плана это, к сожалению, не относится.

Несмотря на вышесказанное, назвать адаптацию в исполнении «Акеллы» откровенной штамповкой не поворачивается язык. Есть у нее и положительные черты: видно, что локализаторы старались синхронизовать речь с мимикой персонажей, потрудились над оформлением меню и подобрали подходящие шрифты, не оставили без внимания текстовки – все это мы учли в оценке.

Нельзя не упомянуть большое количество проблем, с которыми столкнулись пользователи на разных этапах: начиная с установки и заканчивая прохождением. Мы уже привыкли к тому, что современные игры весят неприлично много и помещаются лишь на двух однослойных или одном двухслойном DVD-диске. Но даже данный факт не оправдывает столь длительную продолжительность инсталляции (в среднем 40 минут!). Однако это не главная беда: для активации продукта требуется подключение к интернету. Что делать жителям провинции, где выход во Всемирную паутину есть далеко не у каждого, не сообщается. К слову, во время регистрации приобретенной копии на сервер отправляются данные о конфигурации компьютера. Тех, кто попытается активировать этот же экземпляр на другом PC, ждет неприятный сюрприз.

Не миновали некоторых пользователей проблемы с запуском и прохождением. В частности, нередки зависания во время первого визита в Центральный парк Нью-Йорка. Игра не поддерживает ряд геймпадов и звук формата 5.1, поэтому придется довольствоваться лишь стерео. Если не выставить в операционной системе английский язык по умолчанию, в настройках вместо текста появится абракадабра.

Отдельно стоит сказать о подарочных изданиях. Помимо джевела Alone in the Dark вышла в двух вариантах – DVD-боксе и коллекционном издании. Покупателям первого за переплату в три сотни рублей (по сравнению с джевелом, который стоит 400 рублей) предлагают бумажное руководство пользователя и CD с саундтреком. Желающим обзавестись коллекционкой придется раскошелиться на 1700 рублей, но оно того, пожалуй, стоит. Внутри красочной коробки помимо DVD с игрой можно найти предыдущую часть сериала «Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара», пресловутые руководство пользователя и CD с саундтреком, альбом с арт-материалами, постер формата A2 с главным героем, фонарь с логотипом Alone in the Dark (у некоторых он оказался включенным!), футболку с люминесцентным рисунком и полиэтиленовый пакет (sic!).

Полезный журнал о ноутбуках, смартфонах, GPS-навигаторах

август №08

В продаже с 23 июля

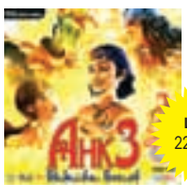
ЭТАЛОН

ЖАНР
Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК
TT Games
ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
URL
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=chroniclesofnarniakaspian

ХРОНИКИ НАРНИИ. ПРИНЦ КАСПИАН

Локализация игр по мотивам фильмов – ответственное мероприятие. Тут и актеров, работавших над дубляжом фильма, подавай, и с терминами, именами и названиями не смей напутать, что в случае с огромной вселенной «Хроник Нарнии», населенной тысячами видов говорящих существ, является непростой задачей. К тому же книги Клайва Стэйплза Льюиса о борьбе добра со злом в волшебной стране – сказочные произведения, предназначенные в том числе для самых маленьких. А значит, особое внимание переводчикам необходимо уделить текстам и диалогам, дабы какая-нибудь некорректная формулировка или случайно оброненное персонажем неуместное слово не испортили общей атмосферы.
Благо опыт в области адаптации детских игр у Snowball Interactive очень большой – такими продуктами в компании давно занимается целое подразделение troll.ru.
Да и с проектами по мотивам диснеевских анимационных и игровых фильмов «снежки» работают не первый день. Поэтому за локализацию мы совсем не волновались. Гораздо больше беспокоило качество самой игры. И худшие опасения подтвердились.
TT Games (ранее – Traveller's Tales), давно потчующая нас проектами по лицензиям (на ее счету первая часть The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, посредственное дополнение к великолепному фильму Майкла Бэя Transformers: The Game и целый ряд игр с приставкой LEGO, в том числе LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy и недавно вышедшая LEGO Indiana Jones: The Original Adventures), смастерила очередную поделку средней руки. Из «Принца» получился незамысловатый слешер с бесконечными рычагами, платформами и избиением тупых кукольных врагов с помощью двух кнопок. Сиквел оказался даже хуже своего предшественника.
Однако в Snowball Interactive, работавшей также над первой частью, планку качества опускать и не думали. Короткие фразы, которыми перебрасываются персонажи, озвучены на отлично. Отдельно стоит отметить всплывающие подсказки. Локализаторам удалось донести до игрока полезную информацию, избежав заезженных формулировок. Текстовки читаются легко и приятно. Равно как и отменно переведенное руководство пользователя (большая редкость!), за что выражаем отдельную благодарность.

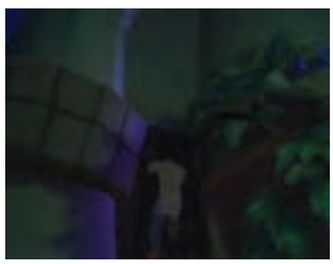
ШТАМПОВКА



ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Deck13 Interactive
ИЗДАТЕЛЬ
Play Ten Interactive/ Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР
Play Ten Interactive/ Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.playten.com/rus/publishing.php?page=54&view=102

АНК 3: БИТВА БОГОВ

Deck13 Interactive уже в третий раз наступает на одни и те же грабли: их пародийный квест в сеттинге Древнего Египта вновь получился на редкость несмешным. Положение не спасают даже командированные на Черный континент скандинавские боги Один, Локи и Тор. Великая битва, казалось бы, превосходная тема для блестящего юмористического сценария. Но нет – авторы эксплуатируют старые шутки, выжимают все соки из удачных идей прошлых частей и не преподносят ничего нового. Не сложно уловить заимствования из других адвенчур, что не делает разработчикам из Deck13 Interactive чести.
На первом плане снова оказались юный пройдоха Ассиль и его веселая, но немного стервозная подружка Тара, которые, сами того не желая, вновь ввязались в опасное предприятие. Побег из собственного дома во время метеоритного дождя плавно перетекает в длинное и, по правде говоря, не очень захватывающее путешествие, во время которого милой парочке предстоит спасти родной Египет от вторжения грозных северян.
Плоский немецкий юмор и бессмысленные, пресные диалоги, дарящие чудесный крепкий сон, явно не способствовали качеству локализации.
Глупый треп персонажей перевели соответствующе – и верно, к чему изыски, когда авторы не потрудились подготовить достойный хорошей локализации материал?



ЦЕНА 130 руб.

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Alligator Friends Software
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=russianracing

RUSSIAN RACING

Некогда безумно популярная тема стритрейсинга продолжает будоражить умы разработчиков и издателей: жажда максимальной прибыли при минимальных затратах заставляет их совершать некрасивые по отношению к геймерам поступки. Собранный на коленке рейсинг, броское название и заметная обложка – рецепт успеха недавней кошмарной гонки «Need for Russia: Сделано в СССР», изданной у нас компанией «Новый Диск». Страшно подумать, но игру расхватывали как горячие пирожки – она не один месяц продержалась в хит-парадах бестселлеров. Столь удачный опыт с изданием трэшевой гонки «Новому Диску» понравился, и – вуаля! – продолжение банкета не заставило себя долго ждать. Встречайте, но не аплодисментами, а свистом и улюлюканьем – Russian Racing!

«РС ИГРЫ» предупреждают: прежде чем сесть за творение Alligator Friends Software, необходимо запастись терпением. Чтобы пройти хотя бы одну трассу, потребуется сделать гигантское усилие над собой. Портить нервы Russian Racing начинает уже с главного меню. Разобраться во всех этих кнопочках без всплывающей при наведении курсора подсказки проблематично.

И вот мы добрались до старта... Ясное дело, что тексты на обратной стороне обложки никто не воспринимает всерьез. Но зачем писать «современная графика и высокая детализация», когда твой проект – гость из прошлого века. Большинство бесплатных flash-рейсингов, в которые можно играть прямо в окне браузера, дадут Russian Racing солидную фору. Безликие улицы с неестественным освещением, здания, на которые небрежно натянуты мутные текстуры, будто грубо вытесанные из дерева модели автомобилей – графическая составляющая приводит в уныние.

Если тебе еще не доводилось слышать в играх звуковое сопровождение, взятое из бесплатных библиотек, то представилась великолепная возможность. Эффекты столкновений и проносящихся мимо машин, звук мотора и даже музыку из Russian Racing наверняка не составит труда найти в интернете.

«Реалистичная физика» – еще одна неудачная шутка авторов. Да что там! Тюнинг, сделанный для галочки, автопарк, дизайн трасс – игра насквозь вторична. Russian Racing – пережиток былой популярности стритрейсинга. Темы, которую настолько заездили в игровой индустрии, что разработчикам давно пора понять: пришло время переключиться на что-нибудь новое.

ЦЕНА 130 руб.

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Phenomedia Publishing
ИЗДАТЕЛЬ Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.russobit-m.ru/catalogue/item/moorhuhn_kart_thunder/

МОРХУХН: КРЫЛАТЫЕ ГОНКИ

Количество игр, вышедших под маркой «Морхухн» (на Западе – Moorhuhn), с трудом поддается подсчету. Есть среди них и платформеры, и скролл-шутеры, и адвенчуры, и логические аркады, и, конечно же, виртуальные тиры – жанр, с которого начиналась серия. Не обошла плодовитая на релизы немецкая компания Phenomedia Publishing стороной и жанр рейсингов. «Морхухн: Крылатые гонки» – далеко не первый гоночный опыт студии. На ее счету уже есть «Морхухн. Легенды картинга 2007», «Морхухн: Легенды картинга 2008» и – как можно забыть! – «Морхухн: Легенды картинга – Новый сезон».

Как и ее предшественники, «Крылатые гонки» – из разряда игр «для самых маленьких». Поездками на неповоротливых игрушечных картах по безликим аляповатым трассам подростковую и взрослую аудиторию точно не увлечь.

Не помогут поднять интерес к очередному проекту о, вероятно, самом знаменитом петухе игровой индустрии ни россыпь бонусов на дороге (типа заморозки, ракет, масла, щитов, ускорения), ни возможность выбора одного из семи животных-водителей, каждый из которых обладает собственным стилем пилотирования и специальным приемом. Происходящее на дороге сполна выражают печальные глаза одного из персонажей игры – черепахи: скучно, уныло, безынтересно.

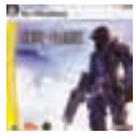
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Bionic Commando Rearmed	1C	Action	2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	III квартал 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	Лето 2008
GTR Evolution	Акелла	Racing	III квартал 2008
Devil May Cry 4	1C	Action	III квартал 2008
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Dracula 3: Адвокат дьявола	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Fallout 3	1C	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	III квартал 2008
Incredible Hulk	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Legendary	1C	FPS	Осень 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2008
Mata Hari	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	Сентябрь 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	Лето 2008
Sacred 2: Fallen Angel	Акелла	Action/RPG	III квартал 2008
Saints Row 2	Бука	Action	IV квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Spore	Софт Клаб	Simulation	III квартал 2008
The Abbey	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Velvet Assassin	Новый Диск	Action	Осень 2008
Warhammer: Печать хаоса. Марш разрушения	Новый Диск	Strategy	Лето 2008
Wheelman	Новый Диск	Action	Осень 2008
World in Conflict: Soviet Assault	Софт Клаб	Strategy	Осень 2008
Zeno Clash	Новый Диск	FPS	IV квартал 2008
Горец	1C	Action	III квартал 2008
Наполеон: Эпоха завоеваний (Napoleon's Campaigns)	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Перри Родан. Цена бессмертия	Новый Диск	Adventure	Сентябрь 2008
Проект «Аврора» (Aurora: The Secret Within)	Новый Диск	Adventure	Лето 2008

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ



Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Alone in the Dark: У последней черты	Alone in the Dark	Акелла	Eden Games
Chessmaster: Grandmaster Edition	Chessmaster: Grandmaster Edition	Акелла	Ubisoft Entertainment
Depths of Peril: Эпоха варваров	Depths of Peril	Акелла	Soldak Entertainment
Ingenious. Все гениальное просто	Ingenious	Новый Диск	United Soft Media
Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition	Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition	1C	Capcom
Mass Effect	Mass Effect	1C	BioWare Corporation/Demiurge Studios
Mountain Bike: Адреналин	Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon	Руссобит-М	Fresh3D
Rayman: Бешеные кролики 2	Rayman Raving Rabbids 2	Бука	Ubisoft Entertainment
Russian Racing	Russian Racing	Новый Диск	Alligator Friends Software
Turning Point: Fall of Liberty	Turning Point: Fall of Liberty	Бука	Spark Unlimited
Анк 3: Битва богов	Ankh: Battle of the Gods	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Deck13 Interactive
Блондинка в шоке! Бермудские страсти	So Blonde	Бука	Wizarbox
Кодекс войны: Осада	Кодекс войны: Осада	1C	1C: Ino-Co
Крестоносцы: Во имя короны	Crusaders: Thy Kingdom Come	Бука	Neocore
Кунг-фу Панда	Kung Fu Panda	1C	Beenox Studios
Мир высокой моды	Mission Runway	Новый Диск	Virtual Playground
Мохухн: Крылатые гонки	Moorhuhn Kart Thunder	Руссобит-М	Phenomedia Publishing
О.С.П. Как достать квартиру	О.С.П. Как достать квартиру	Новый Диск	Jam Games
Парк аттракционов	Ride! Carnival Tycoon	Новый Диск	Gabriel Entertainment
Полный привод 2. Даурский марафон	Полный привод 2. Даурский марафон	1C	Avalon Style Entertainment
Хроники Нарнии. Принц Каспиан	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Новый Диск	TT Games

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims 2: Идеи от Ikea	Софт Клаб
2.	Age of Conan: Hyborian Adventures	1С
3.	The Sims 2	Софт Клаб
4.	Alone in the Dark: У последней черты	Акелла
5.	UEFA Euro 2008	Софт Клаб
6.	Mass Effect	1С
7.	Кунг-фу Панда	1С
8.	Лаборатория существ Spore	Софт Клаб
9.	Sims 2: Каталог - Кухня и ванная. Дизайн интерьера	Софт Клаб
10.	Need for Speed Most Wanted. Русская версия	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Alone in the Dark: У последней черты	Акелла
2.	Age of Conan: Hyborian Adventures	1С
3.	Mass Effect	1С
4.	Кунг-фу Панда	1С
5.	Assassin's Creed Director's Cut Edition	Акелла
6.	Race Driver: GRID	Новый Диск
7.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
8.	Снайпер. Цена победы	Новый Диск
9.	Rayman: Бешеные кролики 2	Бука
10.	Counter-Strike Source	Бука

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Spore

ЖАНР
Strategy/Management

РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ
Софт Клаб

ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
URL: spore.ea.com/ftl

Не так давно «Софт Клаб» уже выпустила «Лабораторию существ Spore» (на западе – Spore Creature Creator), с помощью которой можно определить внешний вид существ, будущих обитателей планеты. А в начале сентября в магазины поступит полная версия Spore, над локализацией которой уже вовсю работает московская компания.

Локализатор	Жанр
Акелла	Action/Adventure
Акелла	Logic
Акелла	Real-Time Strategy
Новый Диск	Logic
1С	Action
Snowball Interactive	Action/Role-Playing Game
Руссобит-М	Sport
Бука	Logic/Action
нет	Racing
Бука	First-Person Shooter
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Adventure
Бука	Adventure
нет	Turn-Based Strategy
Бука	Real-Time Strategy
1С	Action
Новый Диск	Logic
Руссобит-М	Racing
нет	Logic
Новый Диск	Management
нет	Racing
Snowball Interactive	Action/Adventure

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

ПЕНУМБРА: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

2

ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТОЙ ШАХТЫ

ЦЕНА: 150 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

3

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

4

TUROK

ЦЕНА: 500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №6(54)

5

MASS EFFECT

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Нет
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №(54)

6

ХРОНИКИ НАРНИИ. ПРИНЦ КАСПИАН

ЦЕНА: 370 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

7

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЦЕНА: 300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: 1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

8

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

9

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Lazy Games
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

10

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

* По версии «РС ИГР» на основе пяти последних номеров.

СДЕЛАЙ САМ

ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ

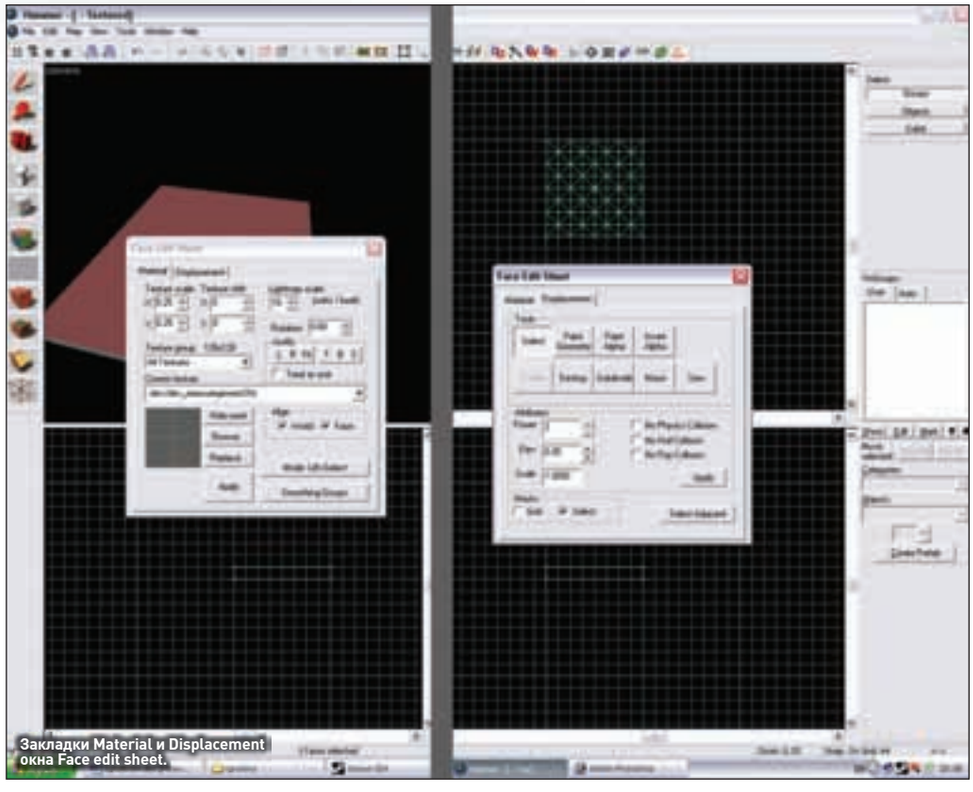
ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

Когда заканчивается строительство дома, начинается отделка помещений. Клеят обои, красят стены, кладут паркет. Так же будем делать и мы. На этом этапе нелишне сразу подумать о назначении комнат. Для бассейна можно привести такой пример: кассу переоборудовали под контрольно-пропускной пункт солдаты альянса. Поэтому на стенах появились листы металла, висят провода и установлена стойка с оружием. Стены комнаты директора остались нетронутыми, так как в нее просто сгрузили боеприпасы. А может быть, ее объединили с кассой и сделали одно большое помещение охраны. Чем подробнее с самого начала ты опишешь каждый закоулок карты, тем проще тебе будет ее создать. Однако в этот раз мы будем заниматься не сценарием, а созданием и использованием материалов.

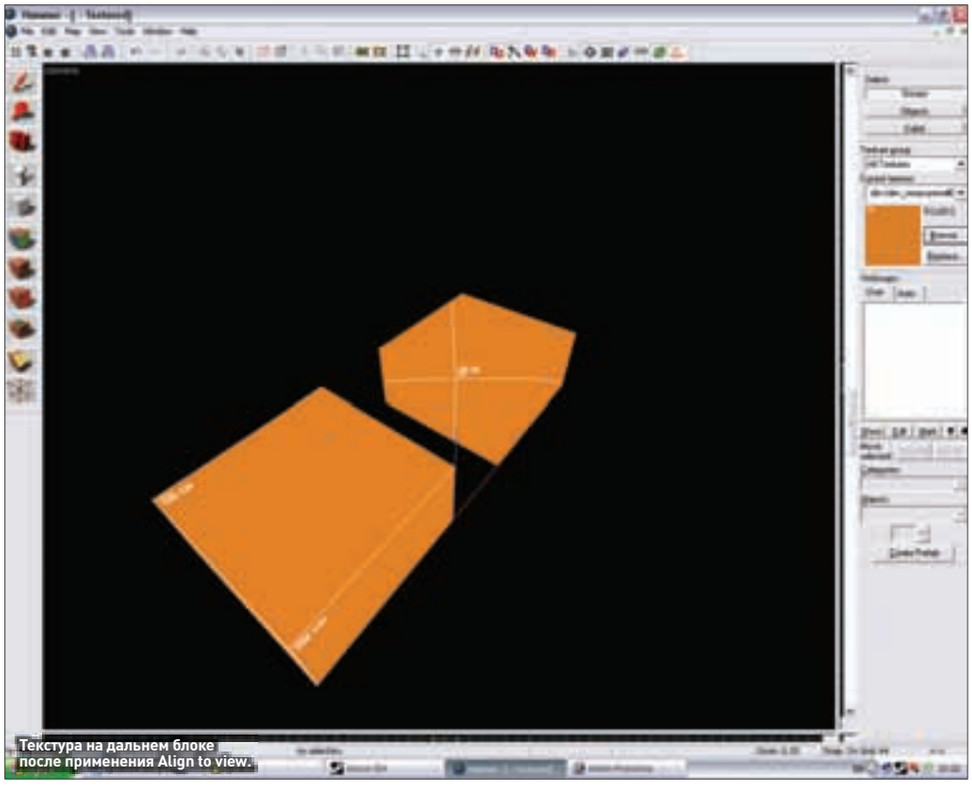
КРАСИМ СТЕНЫ

Прежде чем заполнять карту текстурами, давай подробнее посмотрим на Face Edit Sheet, который появляется после нажатия на кнопку Toggle Texture application (Shift + a). Для начала создай браш любых размеров, чтобы тебе было с чем работать.

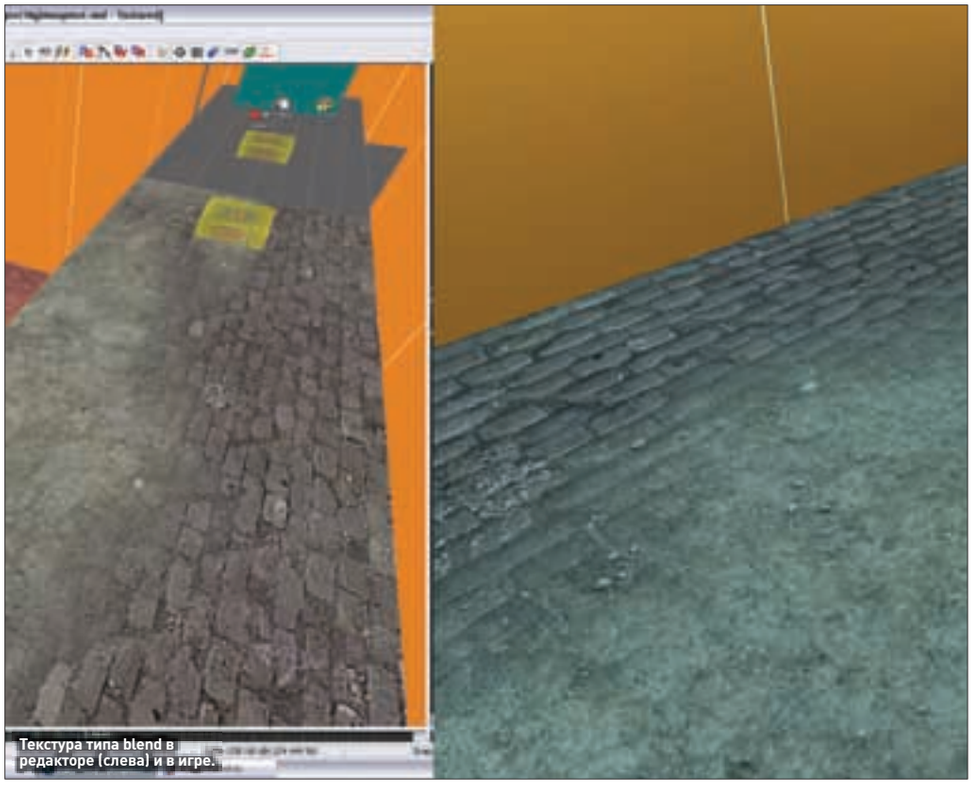
В окне этого инструмента всего две вкладки: Material и Displacement. Начнем мы, разумеется, с первой. Самым главным является поле Current texture. Здесь указывается текстура, выбранная в данный момент. Если щелкнуть по кнопке Apply, она будет нанесена на все выделенные грани брашей. Изменить ее можно, нажав кнопку Browse. При этом откроется окно Textures со всеми доступными материалами. Для этого примера при помощи поля Filter найди текстуру dev/dev_measuregeneric01b и наложи ее на браш. Теперь посмотрим на кнопки и поля над Current Texture. Группа Texture Scale отвечает за масштаб текстуры. По умолчанию по обеим координатам он равен 0.25. Если ты увеличишь это число, квадраты на текстуре станут больше, если уменьшишь – меньше.



Закладки Material и Displacement окна Face edit sheet.



Текстура на дальнем блоке после применения Align to view.



Текстура типа blend в редакторе (слева) и в игре.

Группа Texture Shift отвечает за сдвиг материала. Допустим, ты построил из брашей дом и применил к нему текстуру стены с окном. Но окно появилось не в центре стены, а у самого края. Чтобы сдвинуть его, тебе понадобятся координаты Texture Shift. Значения можно вводить как вручную, так и нажимая на маленькие стрелки в правой части каждого из полей. При этом в трехмерном окне редактора ты увидишь, как смещается текстура.

Следующий параметр – Lightmap Scale. Он отвечает в первую очередь за то, насколько качественными и четкими будут тени, отбрасываемые объектами. Чем ниже этот параметр, тем четче тень. Однако это одновременно повышает время просчета освещения. В большинстве случаев можно использовать значение по умолчанию (16). Для открытых карт его можно немного увеличить, поскольку в этом случае источником света является солнце или луна, а для закрытых – уменьшить.

Ниже располагается поле Rotation и группа кнопок Justify. Первое отвечает за поворот текстуры на поверхности. То есть, если ты захочешь, чтобы окно было перевернуто, введи, например, 180. Кнопки из группы Justify выравнивают текстуру. Кнопки L и R – по левому и правому краям, T и B – по верхнему и нижнему. Кнопка C разместит ее точно в центре выделенной грани, а Fit подберет значения полей Texture Scale так, чтобы размеры текстуры соответствовали размерам браша. Эти кнопки зачастую избавят тебя от необходимости вручную подбирать значения для Texture Shift или облегчат этот процесс.

Напоследок можно еще отметить кнопку Mode, которая располагается справа от Apply. Это режим выделения граней. Тут есть следующие варианты: Lift + Select – выделить грань и сделать ее текстуру текущей; Lift – материал грани будет выбран в качестве Current Texture; Select – выбрать грань; Apply(texture only) – применить текстуру; Apply (texture + values) – то же, но с учетом параметров Texture Shift и Texture Scale; Align to view – после щелчка мышью по грани линии текстуры на ней будут направлены параллельно взгляду камеры трехмерного окна проекции.

Перейдем к закладке Displacement окна Face edit sheet. Ее инструменты предназначены для создания неровностей на поверхности браша и для работы с группой текстур nature, в названии которых есть слово blend (например, nature/blendsandsand008b, nature/blendrocksgrass006a и т.д.). Для начала нужно выделить браш или любую его грань. Кнопка Create создает на каждой грани сетку, с которой ты сможешь работать. Число Power отвечает за то, насколько она будет густой. Кнопка Destroy соответственно удаляет ее и возвращает браш к первоначальному виду. После создания сетки становятся доступными инструменты Paint Geometry и Paint Alpha.

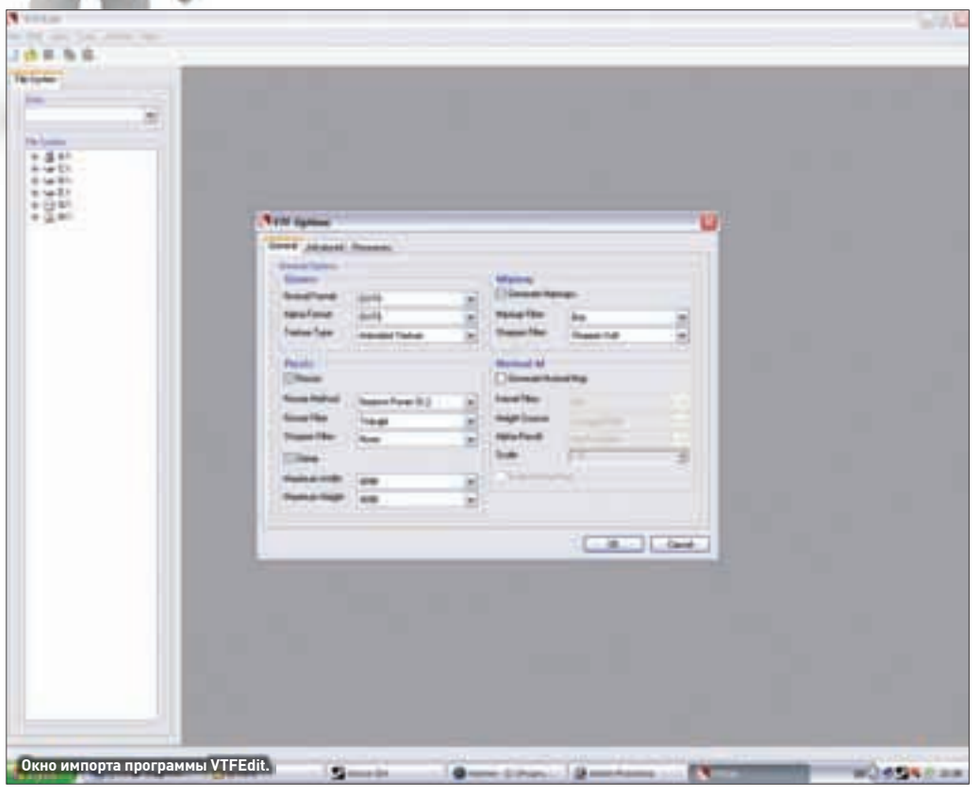
Paint Geometry фактически позволяет «рисовать» ландшафт. Выбирая размер кисти Radius, силу нажатия Distance и направление Axis, ты сможешь создать неровную поверхность скалы или плавное изменение высоты холмов.

У Paint Alpha настроек меньше. Размер кисти выбирается в ниспадающем меню Brush, а сила – через значение параметра Value. Этот инструмент предназначен для материалов типа blend. В них находится как бы две текстуры. Изначально видна только одна. Применяя инструмент Paint Alpha, ты рисуешь зоны, в которых должна проявиться вторая. В качестве примера можно привести пляж из оригинальной Half Life 2, где песок сменялся гравием и травой. Инструмент Invert Alpha позволит тебе поменять местами текстуры этого материала.

При помощи кнопки Noise можно создать на выделенной поверхности произвольные неровности, а затем подкорректировать их при помощи Paint Geometry.

Инструмент Sew соединяет края двух брашей, на которых была создана сетка Displacement. При этом важно учесть, что размеры исходных брашей и параметр Power должны быть одинаковыми.

Face edit sheet дает возможность довольно точно разместить любую из доступных текстур на браше. А что если ты решил добавить свою текстуру? Об этом далее.



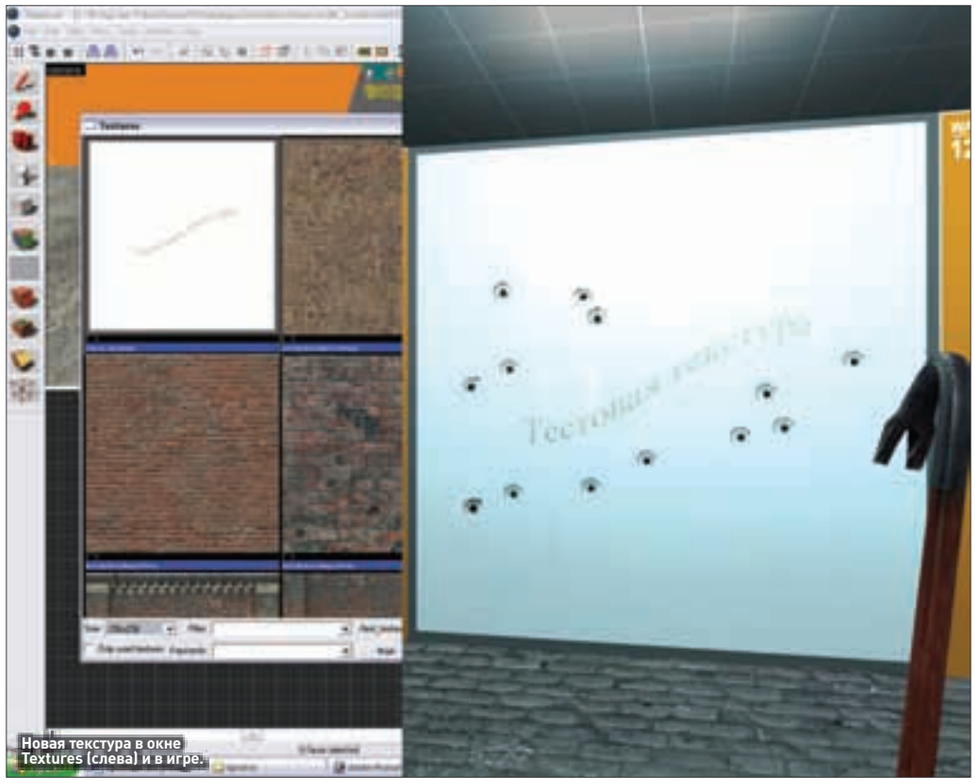
Окно импорта программы VTFEdit.

СДЕЛАЙ САМ

Прежде всего необходимо изображение, которое будет видно в игре. Это может быть фотография или рисунок, их из обычного графического формата необходимо перевести в файл vtf. Изначально, когда вышла Half-Life 2 и набор Source SDK, это делалось через утилиту VTEX. Она неудобна в использовании и может работать только с файлами tga. Более удобной альтернативой является бесплатная программа VTFEdit, которую можно скачать на сайте nemesis.thewavelength.net.

Перед началом работы убедись, что размеры картинки равны степени 2, то есть 2, 4, 8, 16 и т.д. Для большинства готовых текстур используется 512x512 пикселей. Вообще, чем больше размер, тем качественнее текстура выглядит в игре, но одновременно может понизиться производительность на слабых компьютерах. Запустив программу VTFEdit, выбери в меню File пункт Import. Затем найди и открой подготовленную картинку. В появившемся окне можешь не менять настройки по умолчанию, так как они подходят для большинства случаев. После выбери пункт Save из меню File. Программа сохранит файл в формате vtf.

Половина пути создания собственной текстуры пройдена. Теперь необходимо подготовить описание материала. Это можно сделать как вручную, создав текстовый файл и изменив его расширение на vmt, так и через программу VTFEdit. В меню Tools выбери самый первый пункт Create vmt file. Если перед этим ты со-



Новая текстура в окне Textures (слева) и в игре.

хранял vtf-файл с изображением, в строке Base Texture 1 будет написан путь к нему. Часть доступных в vmt опций можно указать через программу, но на сей раз мы не будем их трогать. Нажми кнопку Create и сохрани файл в ту же директорию, где лежит изображение vtf. Важно, чтобы имя файла vmt совпадало с именем изображения.
Давай теперь посмотрим, что же в нем есть. Для этого можно открыть его через блокнот или все в той же VTFEdit. Если ты не ставил никаких дополнительных флажков при генерации этого файла, ты, скорее всего, увидишь следующее:

```
«LightmappedGeneric»
{
        «$basetexture» «путь к vtf-файлу»
}
```

Если у тебя есть еще какие-то строки, можешь смело их удалить. Разберемся, что мы имеем. LightmappedGeneric – это название шейдера, который использует твой материал. Подробно говорить о шейдерах мы не будем, так как это отдельная область программирования. Если говорить просто, то это набор инструкций и уравнений, описывающих то, как движок игры должен просчитывать материал. Используемый по умолчанию шейдер применяется для большинства текстур в игре. Для моделей используется VertexLitGeneric.

Далее идет параметр «$basetexture». Как ты уже, возможно, догадался, он указывает, какое изображение используется для этого материала. Сейчас там указан полный путь к файлу. Однако, чтобы материал появился в игре, vmt- и vtf-файлы нужно переместить в директорию materials соответствующей игры (для Half-Life 2: Episode 2 путь к ней примерно такой: Program Files\Steam\SteamApps\название аккаунта\half-life 2 episode two\ep2\materials). Поэтому значение данного параметра нужно будет изменить на «название vtf-файла», если они лежат непосредственно в каталоге materials. Если же ты поместил их во вложенную папку, путь может выглядеть примерно так: «название папки/название файла».
Не менее важным параметром, который нужно добавить, является $surfaceprop. Он указывает, какой тип поверхности используется: дерево, металл, стекло или пластик. Соответственно меняются следы от попадания пуль на текстуре и звуковое сопровождение. Более полный список доступных типов поверхности ты сможешь найти на developer.valvesoftware.com/wiki/Material_properties.
Таким образом, файл vmt сейчас выглядит примерно так:

```
«LightmappedGeneric»
{
        «$basetexture» «путь к vtf-файлу»
        «$surfaceprop» «Glass»
}
```

Если теперь ты перезапустишь Source SDK, в окне выбора текстур должен появиться созданный тобой материал (чтобы быстрее найти его, используй поле filter).
Если изменить тип поверхности в файле описания, это сразу отразится на игре. Напоследок, если ты хочешь сделать материал прозрачным, добавь в vmt-файл строчку «$alpha» 0.8. Число может быть любым – от нуля до единицы. Чем ближе к нулю, тем более прозрачным будет материал.
После того как ты вооружился знаниями о работе с текстурами, можешь попрактиковаться на бассейне, который мы создавали в прошлый раз. Один из возможных вариантов заполнения текстурами ты найдешь на диске. Там же будет лежать пример тестовой текстуры и файла ее описания. **PG**

EDITORIAL

Прошедший месяц буквально прошел под знаменами Blizzard и Funcom. Первая осчастливила весь мир анонсом Diablo 3 и население одной девятой части суши – началом тестирования русской версии World of Warcraft. Вторая в срочном порядке латает Age of Conan и штампует новые коробки с мечом на обложке. Хотя скептики до сих пор смотрят на проект норвежцев с большим сомнением, директор игры Gaute Godager уверяет, что WoW – гамбургер, а AoC – стейк. Мне же вот что думается: для большинства ежедневная булочк с котлетой может быть куда важнее, чем кусок мяса и бокала вина по праздникам.

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

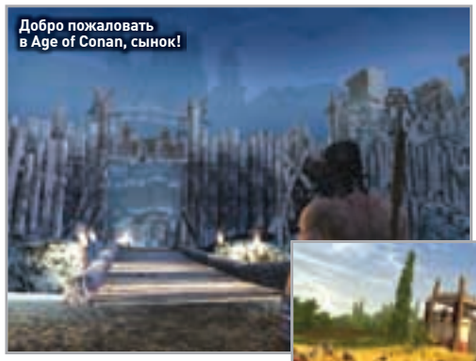
Звездолет Jumpgate: Evolution готовится к запуску.

JUMPGATE: EVOLUTION

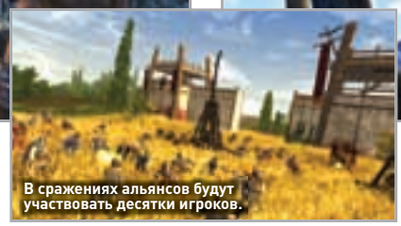
В 2001 году американская студия NetDevil выпустила онлайновый космосим Jumpgate. В нем ты выступал в роли пилота звездолета и, как положено, воевал, торговал и добывал полезные ископаемые на астероидах. Сейчас NetDevil трудится над ремейком игры. Jumpgate: Evolution – это онлайновый многопользовательский космосим на современном движке. Разработчики заметно улучшили искусственный интеллект, подправили физику и сделали игру проще и доступнее (управление оптимизировано под мышь и клавиатуру).

Вот-вот начнется первый закрытый бета-тест Jumpgate: Evolution. Записаться можно на официальном сайте игры: www.jumpgateevolution.com. Не факт, что сейчас выберут именно тебя (нужны люди старше 18 лет и с хорошим игровым опытом), зато в следующем, открытом тестировании ты точно поучаствуешь.

AGE OF CONAN – №2


Добро пожаловать в Age of Conan, сынок!

Мир Конана – для сильных телом и духом.

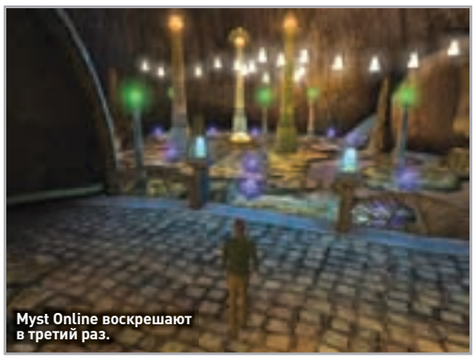

В сражениях альянсов будут участвовать десятки игроков.

Норвежская компания Funcom сорвала джекпот. Ее онлайновая игра Age of Conan: Hyborian Adventures в считаные месяцы стала второй по популярности MMORPG на Западе. Первой, как несложно догадаться, остается World of Warcraft. Фэнтезийная ролевка Age of Conan – одна из самых быстро продающихся компьютерных игр в истории. На сегодняшний день в магазины отправлено свыше миллиона экземпляров. В суровом мире киммерийца Конана уже обитают порядка 700 тысяч геймеров. Приток новобранцев не прекращается – Age of Conan по-прежнему возглавляет чарты продаж всех скандинавских стран, Германии, Франции, Испании и даже Океании.

Сами разработчики величают свое творение не иначе как «MMO-феномен» и обещают, что дальше будет только круче. Funcom активно трудится над важными апдейтами игры. Прежде всего, изменения в Age of Conan коснутся PvP. В частности, дебютирует «система беглеца». Смысл ее прост: чем чаще ты злобно умерщвляешь персонажей ниже себя по уровню, тем выше будет награда за твою голову. Из охотника так легко превратиться в добычу! Также Funcom намерена позволить гильдиям формировать альянсы, строить собственные уникальные крепости и «чудеса мира». Разногласия между альянсами, без сомнения, выльются в многочисленные, по-настоящему эпические битвы.

Кстати, на днях европейская компания Inno-Wear купила у Funcom лицензию на... пошив одежды по мотивам Age of Conan. Коллекция поступит в продажу уже в этом году.

MYST ONLINE СНОВА РЕАНИМИРУЮТ


Myst Online воскрешают в третий раз.

Cyan Worlds пока не обещает обновлений Myst Online.

Онлайновой адвенчуре Myst Online: Uru Live не дают покоиться с миром. Еще в 2004 году Ubisoft прикрыла проект, мотивировав решение отсутствием интереса со стороны геймеров. Однако любители квестов настойчиво просили реанимировать игру, и студия Cyan Worlds (создатель серии Myst, между прочим) и издательство GameTap пошли им навстречу. В начале 2007-го многопользовательская адвенчура стала принимать «посетителей». Увы, она так и не стала популярной, и в апреле этого года GameTap ее снова похоронила.

Но! Cyan Worlds затеяла вуду-ритуал воскрешения. Студия выклянчила игру у GameTap, причем абсолютно бесплатно, и хочет перезапустить Myst Online. С помощью простого инструментария фэны Myst могут создавать всевозможные объекты для игры (начиная со зданий и заканчивая целыми мирами), а также новые головоломки. Впрочем, даже в Cyan Worlds, где сейчас трудится 10 человек, не очень-то верят в успех предприятия. Но кто знает, вдруг с помощью игроков Myst Online зацветет буйным цветом?

«ФАБРИКА ЗВЕЗД» ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ ЗАВЕРШЕНА

Дэйв Перри стал исполнительным продюсером Top Secret.

Ума не приложим, как Зуммо удастся сделать игру без нормальной команды.

Полтора года назад известный игродел Дэйв Перри (David Perry) и компания Acclaim Games объявили, что открывают «Фабрику звезд» для геймеров. Дескать, любой может зарегистрироваться на сайте онлайнового многопользовательского рейсинга Top Secret, поделиться идеями и получить пост руководителя разработки, деньги, славу и любовь красивых женщин.

Довольно быстро команда «создателей» Top Secret достигла внушительных размеров – 60 тысяч человек. В июне состязание подошло к концу, и Перри назвал финалистов. В их числе, кстати, была и русская девушка – 24-летняя Яна Малышева, которая в Top Secret занималась оружием, профессиями и системой званий. Однако победителем конкурса талантов стала не она, а 34-летний американец Майк Зуммо (Mike Zummo). Он возглавит разработку Top Secret. Компания Acclaim наняла еще несколько толковых ребят из числа финалистов.

Самое любопытное: первоначально предполагалось, что геймеры только придумают концепцию Top Secret и подготовят дизайн-документ, а разработку поручат команде профессионалов. Однако люди настолько увлеклись проектом, что попросили позволить им самим сделать игру, прямо до мастер-диска. Acclaim решила не отказываться от бесплатной рабочей силы. Сейчас над Top Secret трудится 10 команд, составленных из непрофессионалов. Та, что проявит себя лучше всех, получит миллион долларов и контракт с издателем. Нам почему-то кажется, что ничего путного из этой затеи не выйдет.

BLIZZARD ЗАЩИТИТ ОТ ХАКЕРОВ

Все это могло бы быть бесплатным!

Как недавно выяснилось, Blizzard Entertainment изначально хотела сделать World of Warcraft абсолютно бесплатной и получать деньги за показ рекламы! Однако потом разработчики поняли, что реклама не прокормит столь амбициозный проект, и выбрали абонентку.

К другим новостям. «Метелица» вместе с компанией Wildstorm выпустит новый комикс The Ashbringer, действие которого развернется в Азероте и окрестностях. WoW-комиксы сегодня издают и в России, так что не исключено, что The Ashbringer удастся почитать на русском.

Создатели MMORPG №1 в мире также выпустили новый электронный прибор для защиты от хакеров. Брелок Blizzard Authenticator нужно синхронизировать со своим аккаунтом (процедура займет пару минут), и при каждом последующем входе гэджет будет выдавать шестизначный пароль вдобавок к постоянному. Стоит приборчик 6 евро. Предвидя вопрос, отвечаем: да, он водоустойчив.

И последнее. Началось тестирование русскоязычной версии World of Warcraft. Любимая игра заговорит на языке Пушкина уже совсем скоро.

Носи Blizzard Authenticator вместе с ключами от дома.

А Гэрриотт обещал: Tabula Rasa посоревнуется с WoW...

По слухам, онлайновый ролевой экшен Tabula Rasa доживает последние деньки. Южнокорейский издатель NCsoft якобы разочарован финансовыми показателями проекта и числом подписчиков (по неофициальным данным – 75 тысяч человек). И посему собирается поступить с детищем Ричарда Гэрриотта (Richard Garriott) так же, как в свое время с MMO «на колесах» Auto Assault, – прикончить. Однако один из руководителей NCsoft Europe опроверг наветы. По его словам, Tabula Rasa в полном порядке. У нее, дескать, сложилась устойчивая база фэнов, и число игроков растет от месяца к месяцу.

Доктор Блок вылечит всех!

Американский психиатр Джеральд Блок (Jerald Block), специализирующийся на избавлении геймеров от MMORPG-зависимости, недавно рассказал о тяготах своей работы. По его словам, пациенты стесняются страсти к World of Warcraft больше, чем увлечения порнографией. Им сложно рассказать о своих проблемах – большинство врачей не понимают, какой смысл в жизненно необходимом достижении 70-го уровня. А психиатры не осознают всей полноты трагедии человека, у которого украли тщательно взращенного персонажа, и предпочитают не связываться с геймерами. Слишком уж хлопотно...

БЕСПЛАТНЫЕ MMORPG НА РУССКОМ

Обычно считается, что все корейские MMO – калька с Lineage 2 или Ragnarok Online. Да, определенные общие черты присущи всем выходцам с Востока, однако и уникальных особенностей у них хватает. А уж если игра переведена на русский язык и доступна бесплатно, почему бы и не попробовать? Но будь осторожен: вдруг затянет!

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

PERFECT WORLD

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
12 мая 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
2,2 Гб

ПЛЮСЫ
Непохожие друг на друга расы, масштабные войны и пышные свадьбы
МИНУСЫ
Возможно, не всем по_нравится восточный стиль в графике и азиатские мотивы в саундтреке
ИТОГО
Игра для отважных рыцарей, которые с утра истребляют нечисть, в обед женятся, а вечером идут на штурм замка

WWW.PWONLINE.RU

В Perfect World всего три расы, но какие! Изящные сиды с маленькими крылышками, зооморфы – гибриды людей и животных, по сути, являющиеся оборотнями. И такие привычные, но оттого не менее милые homo sapiens. Представители всех видов умеют летать: зооморфы на зверюшках, люди – на мечах (аки ведьма на метле), сиды же используют собственные крылья. Причем полеты сделаны не ради галочки: обширные области в игре доступны только персонажам, покорившим воздушную стихию. А еще здесь можно жениться и носить любимую на руках. Не только огнем и мечом живет Идеальный мир!

Редактор внешности позволяет создать персонажа «под себя».

ПИРАТИЯ

ДАТА ВЫХОДА
15 февраля 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
343 Мб

ПЛЮСЫ
Понятная система развития персонажа, собственный корабль и увлекательные морские сражения
МИНУСЫ
Слишком смахивает на Ragnarok Online, хотя для кого-то это будет и плюсом
ИТОГО
Если ты всю жизнь мечтал бороздить бескрайние водные просторы – добро пожаловать в «Пиратию»!

WWW.PIRATIA.RU

При первом взгляде сложно избежать ассоциаций с Ragnarok Online: кажется, будто в знакомый мир добавили морских волков. Но у «Пиратии» достаточно уникальных особенностей. Чтобы не запутать игрока, при создании персонажа предлагается всего четыре класса. Впоследствии ты сможешь выбрать один из доступных путей развития, который влияет как на внешний вид альтер-эго, так и на его умения. С 15-го уровня ты волен обзавестись собственным судном и отправляться на край океана в поисках приключений. Охотиться есть за чем: экстравагантные наряды, превосходное оружие и, конечно же, легендарные клады.

Самая жизнерадостная игра в августовском дайджесте.

GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ

WWW.GEONLINE.RU

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
19 мая 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
4 Гб

ПЛЮСЫ
Необычная механика и сеттинг игры, отсутствие необходимости искать группу
МИНУСЫ
К управлению тремя персонажами нужно привыкать, и не каждому это придется по душе
ИТОГО
Стиль барокко, саундтрек в исполнении симфонического оркестра и нетипичный геймплей – удовольствие не для всех

«Партийные» RPG, где приходится управлять группой персонажей, давно стали привычным явлением, но в MMO такой подход – редкость. Именно эта особенность отличает Granado Espada от конкурентов: имея возможность взять под контроль трех персонажей, тебе больше не придется терять драгоценное время в поисках группы для выполнения заданий. Однако здесь есть место и массовым развлечениям: клановые войны, битвы на арене и турниры. Необычным является и сеттинг в стиле XVII века: изысканные наряды, шпаги и мушкеты, витиеватая архитектура, симфоническая музыка.

Семейство персонажей в Granado Espada.

РЕКВИЕМ

WWW.REQUIEM-ONLINE.RU

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
15 мая 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
2.66 Гб

ПЛЮСЫ
Море крови, система одержимости зверем, генная инженерия
МИНУСЫ
Море крови. Потоки кетчупа могут быстро опротиветь даже лицам с устойчивой психикой
ИТОГО
У проекта есть все шансы понравиться манчкинам, маньякам и экспериментаторам

Пожалуй, это самая кровавая MMORPG – даже Age of Conan стыдливо прячется от рек красной жидкости, льющейся из здешних монстров. Враги, к слову, бывают дневными и ночными. Первых легко победить в одиночку, последние появляются лишь в темное время суток (игровой час длится пять минут реального времени), и одолеть их можно только полным отрядом из восьми игроков. Другой отличительной особенностью проекта является система одержимости зверем. Достигнув 25-го уровня и выполнив соответствующий квест, твой персонаж сможет превращаться в чудовище, повышая свои боевые характеристики.

Кровь не просто хлещет, а заливает экран!

R2 ONLINE

WWW.R2ONLINE.RU

ДАТА ВЫХОДА
21 мая 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
1.68 Гб

ПЛЮСЫ
Перевоплощение в различных монстров, магические жезлы и книги, изменяющие характеристики персонажа
МИНУСЫ
Несмотря на некоторые отличия, игра во многом напоминает Lineage 2 в младенчестве
ИТОГО
Недавно вышедшее дополнение Reign of Revolution здорово повысило шансы R2 на успех

В R2 всего четыре класса. Умений мало, система развития персонажа довольно примитивна, и хоть как-то выделиться из сонма клонов помогают магические жезлы и книги, изменяющие параметры обладателя. Другой способ отличиться – перевоплотиться в различных монстров: это позволяет не только выглядеть иначе, но и получить новые возможности. Например, некоторые формы повышают твое здоровье. Платой за это является невозможность использовать определенные предметы экипировки. В остальном R2 – типичная корейская MMO: истребление монстров, командные битвы, осады крепостей.

Графика в R2 не поражает технологичностью, но довольно симпатична.

ФЛЕШ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Внимание: пять достойных казуальных сериалов, которые ты должен знать!

В игровой индустрии существует немало сверхуспешных серий вроде Grand Theft Auto или Call of Duty. Есть популярные «франчайзы» и в мире флеш-развлечений. О них, знакомых и любимых, мы и решили вам сегодня напомнить. Ссылки даем только на первые части серий, продолжения, если захочешь, «нагуглишь» сам.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

NEST OF MOAI

NEST.OF.MOAI.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	545KB
ОЦЕНКА	5

Nest of Moai, вышедшая в 2005 году, стала подлинной находкой для тех, кто любит казуальные игры, но дорожит временем. В этой веселой японской аркаде было всего три уровня, на каждом из которых не дают задержаться дольше, чем на полминуты. Теоретически игру можно пройти за 90 секунд. Впрочем, с первой попытки это вряд ли удастся.

На экране в большом количестве появляются древние изваяния с острова Мауи. Твоя задача – провести по ним курсором. Те изваяния, которые задел, исчезают. Новые монументы вырастают из-под земли, падают с небес на парашютах, водят хороводы… Обаяния игре добавляет превосходная озвучка. Японец, орущий за кадром, вообще бесподобен.

Nest of Moai добилась заслуженного успеха, и сиквелы не заставили себя ждать: Turning Moai, Tower of Moai и New Nest of Moai. Последняя – особенно хороша. Экран игры стал больше, увеличилось количество уровней. У тебя есть 90 свободных секунд? Тогда вперед!

Не знал, что на Мауи так весело.

HAPLAND

FOON.CO.UK/FARCADE/HAPLAND

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	809KB
ОЦЕНКА	5

Квесты вышли из моды и никому не нужны? Как бы не так! Судя по популярности флеш-адвенчур, жанр по-прежнему востребован. И здорово, что в онлайне хватает качественных квестов. Особенно хороша серия Hapland, насчитывающая три части. Ее создатель англичанин Роб Аллен (Rob Allen) дьявольски талантлив: его оригинальные головоломки даются с трудом, но желания закрыть браузер почему-то не возникает.

Чудаковатый мир Hapland, полный странных персонажей, живет по своим законам, понять которые нелегко. Он напоминает хитроумный механизм: чтобы все заработало, надо вовремя и в нужном порядке кликать по активным объектам. Правильность выбора подтверждается только опытным путем.

Яркая графика и анимация, превосходный, сюрреалистический дизайн локаций и качественное звуковое оформление – чтобы скрасить пару часов, больше ничего и не нужно! Если понравится, попробуй похожие серии: Samorost и Haluz.

Hapland стала одной из лучших флеш-игр 2005 года.

FOUR SECOND...

WWW.JMTB02.COM/FLASH/FOURSECONDFURY.HTM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	987KB
ОЦЕНКА	5

Four Second Fury появилась летом 2006 года и состояла из 20 уровней, на прохождение каждого из которых отведено четыре секунды! На экране появляются разъяснительные надписи («Уверенись», «Беги», «Стреляй» и т.д.). Не успел понять, что нужно делать, – значит, минус одна жизнь, приступай к следующему заданию. Ошибся пять раз – конец игре. Каждый уровень – отдельная мини-игра. В одной нужно быстро заточить карандаш, в другой – помочь парню осушить кружку пива, в третьей – спасти грузовик от падающей бомбы. Управление осуществляется при помощи стрелок клавиатуры и пробела, задания – элементарные, и все было бы безумно просто и скучно, если бы не ограничение в четыре секунды. Сиквел не заставил себя ждать. Four Second Frenzy разнообразнее, интереснее, лучше и просто больше (в ней 50 уровней). Затем последовала монструозная Four Second Firestorm, к которой приложили руку 56 программистов. Результат – 175 мини-игр, «вес» – больше 14 мегабайт и море удовольствия.

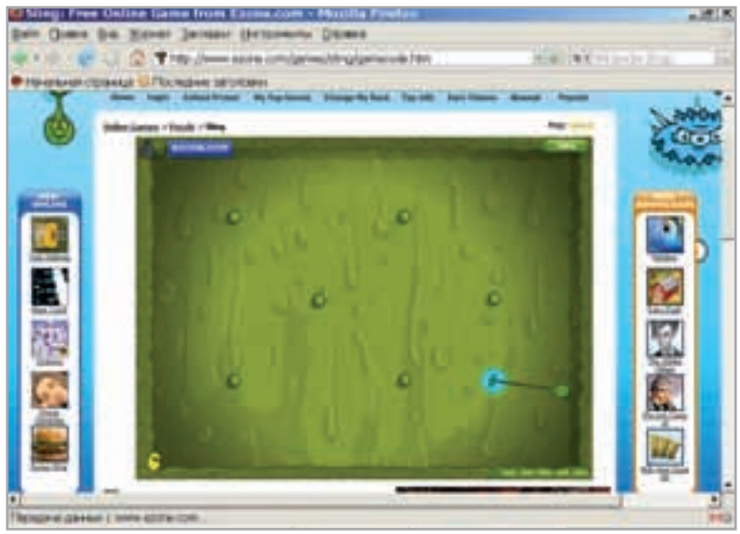
Спаси овечку, она еще так юна!

SLING

WWW.EZONE.COM/GAMES/SLING/GAMECODE.HTM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	3144KB
ОЦЕНКА	5

Два года назад в интернет выпорхнула отличная флеш-игра Sling. Согласно местной мифологии, в сказочном городке Узвилле живут слизняки. Они охраняют генератор, питающий жизненной силой окружающий мир. Но как-то раз чудища украли один из элементов «мотора». Отважный герой Слинг вызвался вернуть пропажу.
Слизняк умеет растягиваться, словно резинка, и прилипать к разным объектам. Если мышкой оттянуть его за «хвостик», а потом быстро отпустить, Слинг полетит в заданном направлении и прицепится к любому колышку на пути. Не забывай, что слизняк замечательно рикошетит от стен, не попадай под огонь пушек и удирай от всех, кто повстречается. На каждом уровне слизняку нужно прикоснуться к определенному количеству колышков, прежде чем откроется портал в следующую локацию. Доброжелательные отклики подвигли разработчиков из студии Ezone на создание продолжений: Sling Jr., Sling Fire, Slingoween и Sling Ice (вышла этой весной).



Разработчики планируют выпустить еще несколько частей Sling.

GROW

WWW.EYEZMAZE.COM/EYEZBLOG_EN/BLOG/2005/09/GROW_CUBE.HTML#MONSTER

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	445KB
ОЦЕНКА	5

Не хочется сотрясать воздух громкими фразами, но создатель флеш-серии Grow – гений. Вот уже пять лет как японский разработчик ON радует нас оригинальными, стильными и веселыми играми. Началось все, если не путаю, с Grow Cube, за ней последовали Grow RPG, Grow ver.1, Grow Nano, Grow Island... Нам предлагают то обустроить остров, то вылечить больного, то спасти птенца, выпавшего из гнезда.
В играх серии Grow нужно кликать по предложенным объектам и наблюдать, как меняется мир вокруг. Автор мягко подталкивает к мысли: все просто, экспериментируй – и что-нибудь получится. Так и есть: сначала ты нажимаешь на активные иконки, не понимая, что к чему. Однако вскоре приходит понимание логики, которой руководствуется японский талантище, и ты начинаешь вдумчиво перебирать варианты решения головоломки. Попробовал так – человечки сделали то-то и то-то, попробовал иначе – все вышло по-другому. Спустя час ты, счастливый, пошлешь ссылку другу.

Задача – построить город-сад!

ЕСТЬ ЛИ У ВАРВАРОВ ИНТЕРНЕТ?

Сайты об Age of Conan

Одна из самых ожидаемых MMORPG последних лет уже с нами. Но фанатов мало волнует ажиотаж вокруг запуска Age of Conan и сотни тысяч проданных копий игры. Куда важнее получить ответы на многочисленные вопросы, и в сегодняшнем обзоре сайтов ты найдешь перечень полезных ресурсов, посвященных AoC.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

ВСЕ О НЕМ

AOC.CURSE.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	4.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.0

Подсайт портала curse.com, посвященный Age of Conan. Здесь есть практически все, что может заинтересовать подписчика этой MMO. Официальные новости и описания обновлений удачно разбавлены интервью с создателями игры и перечислением планов по ее развитию. Практически обязательными к установке являются модификации интерфейса. UI не должен быть красивым, но удобным быть обязан, поэтому выбери наиболее подходящий для себя вариант. Форум, галерея скриншотов и видео тоже имеются, но пока что только для галочки – наполнение этих разделов оставляет желать лучшего. А вот база данных и калькулятор талантов окажут неоценимую помощь будущему бойцу. Здесь же можно посмотреть и «билды» классов, представленные другими пользователями. Отдельную ценность представляют списки недокументированных изменений – подобно Blizzard, Funcom традиционно «забывает» перечислить все вносимые в патчах исправления.

Дизайн сайта не поражает воображения, зато информации достаточно.

КТО ЛУЧШЕ ВСЕХ?

WWW.AOCDPS.RU

Дизайн	4.5
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Мысль о том, кто лучше всех наносит повреждения или лечит, не дает тебе уснуть? Поспорил с другим представителем своего класса, что способен выдавать в два раза больший урон, но не можешь доказать? Тогда тебе сюда: счетчик dps (урона в единицу времени) позволит любым желающим помериться цифрами и оценить эффективность в бою. Для этого нужно зарегистрироваться на сайте, сохранить лог боя Age of Conan и загрузить его для обработки – подробная инструкция находится в разделе Чаво. Причем ты сможешь не только изучать свои логи, но и просматривать отчеты других игроков. Благодаря расширенной статистике можно узнать, каков в вклад каждого персонажа в общее дело, и увидеть повреждения, наносимые различными комбо и заклинаниями. Помимо всего прочего, это позволит оценить полезность выбранных умений в ветках развития персонажа. Тут же можно внести и корректировки в свой «билд»: на сайте есть калькулятор талантов с переводом на русский язык.

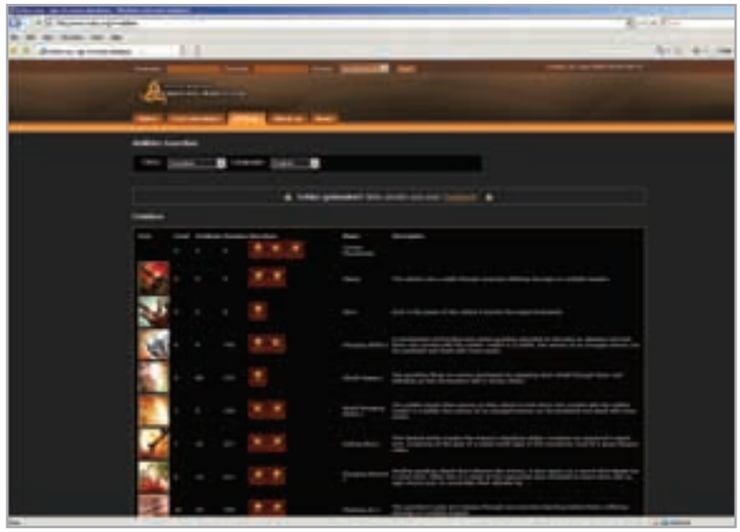
Сводная таблица наглядно демонстрирует процент урона, нанесенный разными персонажами.

БУДЬ ВО ВСЕОРУЖИИ

WWW.HYBES.ORG

Дизайн	3.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Здесь ты найдешь список комбоударов и заклинаний всех 12 классов на четырех языках (русского нет). Для каждого умения дано краткое описание, затраты маны или стамины на его использование и время перезарядки, указаны направления атаки для комбо. Обрати внимание: первый удар в последовательности наносится при запуске умения, так что если в цепочке, например, четыре удара, тебе придется сделать три. Направление последней атаки определяет, куда ударит комбо, поэтому следи за защитой противника и выбирай наиболее уязвимые места. В целом это отличный ресурс, позволяющий узнать об умениях других классов. Не хватает лишь поиска и указания времени, необходимого на сотворение заклинания или нанесение удара. Есть раздел новостей, но только на немецком. Калькулятор талантов тоже имеется, однако вариантов «билдов» и русского языка нет, поэтому для данных целей лучше использовать один из предыдущих сайтов.



Описания представлены в виде таблицы с сортировкой по уровню умения.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ХАЙБОРИИ

WWW.VALMERWOLF.COM/AOC/MAPS.HTM

Дизайн	2.5
Наполнение	3.5
Удобство	4.0
Общая оценка	3.5

Хотя с первого взгляда сайт напоминает домашнюю страничку пионера, на нем можно найти карты всех крупных зон Age of Conan. Со схемами подземелий дела обстоят куда хуже: в игре картинок для них нет, а свои собственные еще никто не нарисовал. Скорее всего, в будущем они появятся – вспомним хотя бы EQ2Map, но пока в «данженах» приходится бродить по памяти. Зато на уже имеющихся изображениях поставлены полезные отметки: переходы в другие зоны и подземелья, точки воскрешения, ключевые объекты и даже некоторые квестовые монстры. Отдельная страничка показывает, как связаны между собой игровые зоны. А на картах Аквилонии, Стигии и Киммерии перечислены все находящиеся в них районы и уровни обитающих там монстров. Наконец, скромно приютившиеся в правом верхнем углу ссылки уведут тебя на другие сайты. В целом ресурс звезд с неба не хватает, но на первых порах поможет освоиться в мире.

Дизайн по-настоящему «дубовый». А может, это текстура елки?

КАМЕНЩИКАМ И ЛЕСОРУБАМ

WAYPOINTS.TMAN.BE

Дизайн	1.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

В отличие от многих MMORPG, где ресурсы появляются в определенной зоне случайным образом, в Age of Conan они всегда находятся в одних и тех же местах. Кроме того, клиент игры позволяет делать отметки на карте. Поэтому сразу же после выхода AoC на многих интернет-страничках появились разделы, в которых указано местонахождение ресурсов в Хайбории. Этот сайт отличается от конкурентов полным отсутствием дизайна, но обладает отменной функциональностью. Можно скачать список отметок, указывающих на все обнаруженные ресурсы, или самому выбрать необходимые материалы и сгенерировать карту под себя. Либо же объединить свой список координат с имеющимися на сайте, причем одинаковые записи дублироваться не будут. Обнаружил ошибку? Загрузи координаты ресурса или удали неверную отметку – правда, интерфейс столь же аскетичен, как и дизайн. Зато функционален: два клика – и ты уже знаешь, где лучше рубить дрова.

Несмотря на спартанский внешний вид, это один из самых функциональных сайтов о ресурсах в AoC.

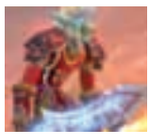
ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Перед каждым серьезным боем шаман обставляется забором из тотемов.

Несмотря на то что разбойник действует двумя-тремя атаками, ему постоянно приходится следить за уровнем энергии.

WORLD OF WARCRAFT

КЛАССИКА



СТАТУС
МНОГОСТАНОЧНИК TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ
ЭКРАН ВЫБОРА ПЕРСОНАЖА

Представь ситуацию: ты приходишь на рынок. Это необычный рынок – он позволяет приобрести только один из девяти продуктов. На выбор есть фрукты, овощи, ягоды. Что ты возьмешь? Персик или яблоко? Вроде бы и то и то – фрукт, но яблоко послаще, а персик сочнее. Огурец тверже, а помидор мягче – но оба овощи. А теперь представь себе, что ты вообще не знаешь вкуса ни одного из этих продуктов. Точно такая же ситуация и с классами в World of Warcraft: с младых ногтей до начала рейдовых походов не сможешь четко описать, как именно ты играешь, пока не войдешь во вкус. Необходимо отметить, что я играл всеми классами (пять из которых довел до 70-го уровня), поэтому писать буду исключительно о том, что видел, – без всяких псевдотеоретических выкладок.

Итак, чем маг отличается от колдуна? Где различие у воина и паладина? Как атакуют шаманы? Зачем каждому классу три ветки талантов? Обо всем этом и многом другом – ближайшие три страницы Правильного.

ОЧЕВИДНОЕ – НЕОБЪЯТНОЕ

Игровые дизайнеры Blizzard подошли к боевой системе во всеоружии. Обложившись книгами по правилам ролевых игр типа D&D, они начали буквально с чистого листа. В итоге получилось примерно следующее. Есть два основных типа урона: физический (то есть от холодного оружия, стрел и пуль) и магический (от огненных шаров, теневых атак и волшебного оружия). Каждый из них подразделяется на прямой урон (direct damage) и наносимый со временем (damage over time, DOT, далее просто «дот»). Итого четыре варианта урона, которые можно варьировать как угодно. Ко всему прочему у каждого класса есть некий боевой ресурс – мана, энергия и ярость. Про ману мы все знаем (как правило, она требуется для сотворения заклинаний. – *Прим. редактора*), расскажу об остальных.

Энергия – ресурс, который есть только у разбойников и друидов в форме кошки. У тебя может быть максимум 100 единиц энергии. Каждый специальный прием расходует некое ее количество, но не более 80 единиц. Энергия восстанавливается сама собой по 20 единиц в две секунды. Схема понятна: нанес суперудар, подождал немного, восстановил силы – снова удар.

Ярость присуща исключительно воинам. Получая или нанося урон, воин генерирует ярость, которая тратится на боевые приемы. Максимальное количество этого ресурса – 100 единиц, средний прием стоит 10–15 единиц ярости.

В дополнении Wrath of the Lich King ожидается новый класс Deathknight, который использует систему ресурсов, очень похожую на энергию (расходуется на приемы, но быстро восстанавливается).

Наконец, все сражения делятся на два типа: PvE – с управляемыми компьютером монстрами и PvP – с персонажами других игроков. А теперь я оценю каждый класс с точки зрения освоения и простоты управления в бою по десятибалльной шкале.

WARRIOR

Воины наносят повреждения только в ближнем бою (общее название таких классов – melee). Сражаются всеми видами оружия, кроме посохов. Ветка талантов Arms отвечает за максимальный урон двуручным оружием, Fury – для PvP и одобряет наличие холодного оружия в каждой руке, Protection – сугубо «танковская» схема развития. Боевая система базируется на прямом уроне, крайне редко с использованием «дотов». Обожают критические удары – ярость так и взлетает! Простота освоения: 9.

PALADIN

Паладины – классические «три-в-одном». Благодаря ветке Holy они могут успешно лечить отряд и рейды. Таланты Protection («прото-пал») позволяют паладину стать танком, хотя используют их в таком качестве крайне редко. Наконец, Retribution – это использование двуручного оружия для нанесения огромного урона и улучшения атакующего потенциала группы. Весьма необычно, что во всех трех вариантах активно используется мана. И для лечения, и для приемов защиты, и для атакующих «печатей». В некоторых рейдовых ситуациях «прото-пал» – самый простой выход за счет того, что паладин в отличие от других классов может быстро привлечь к себе внимание всех врагов в округе.

Даже простое сражение выглядит как танго на клавиатуре: паладин не просто бьет оружием по врагу, он исполь-

Крепкая задница медведя-друида защитит любую группу.

У мага полно всяких заклинаний, пригодных на разные случаи жизни.

зует печати (seals), которые вешает на врага и на себя, параллельно используя заклинания и приемы. Правильный выбор печатей – залог победы.
Простота освоения: 6.

SHAMAN
Шаман – темная лошадка. В основе выделяют три типа: ветка Elemental позволяет создать этакого мага в кольчуге, Enhancement – melee-развитие с предпочтением оружия в каждой руке, Restoration ведет к успешному лечению себя и других. Но помимо обычных заклинаний и приемов ближнего боя широко используются тотемы (тратят ману, ставятся рядом с шаманом и действуют в определенном радиусе).
В бою шаманы действуют комплексно: призывают подходящие по ситуации тотемы, обвешиваются щитами и прочим колдовством, затем выпускают на волю весь свой боевой арсенал. Урон в основном прямой с использованием минимального количества «дотов».
Простота освоения: 6.

HUNTER
Комплексный класс, один из двух использующих помощников (pets, «петы»). За их развитие отвечает Beast Mastery, дабы животные принимали на себя весь урон, да еще и мощно контратаковали, пока охотник постреливает из-за спины помощника. Marksmanship – вариант развития, при котором хантер самостоятельно расправляется с врагом, а Survival – в основном PvP-таланты с широким использованием ловушек, ослаблением врага специальными приемами и т.д. Ресурсная система охотников – мана. С помощью хантеры используют спецприемы, вешают «доты», расставляют ловушки и лечат своих петов. Считаются одними из лучших в PvP один на один.
Простота освоения: 8.

ROGUE
Разбойники не только атакуют в лоб, но и норовят зайти сзади – это особенно важно для тех «рог», которые предпочитают кинжалы и прием Backstab. Таланты Assassination отвечают за многочисленные яды и PvE-приемы (увы, в рейды разбойников-убийц берут крайне редко), Combat – урон оружием и рейдовые способности, Subtlety в основном содержит приемы для PvP-сражений. Разбойники атакуют таким образом, чтобы противник практически не успевал нанести урон: основная тактика для «роги» – оглушить противника и убить его, пока тот не очухался, а если что – снова оглушить (подобный подход называется stunlock). Впрочем, в PvP могут использоваться «доты» и яды, что повышает тактический потенциал разбойников.
Простота освоения: 10.

DRUID
Друиды, как и паладины, относятся к многостаночникам. Ветка Balance позволяет стать сильным колдуном, нанося волшебный урон и поднимая способности магов, варлоков и пристов на новую высоту. Особенности Feral Combat – это одновременно и танкование, и физический урон. Таланты Restoration – очень мощные заклинания лечения, восстанавливающие жизнь не сразу, а со временем (так называемые «хоты» – heal over time, HOT). Друиды-балансеры используют ману, атакуя примерно в равной мере «дотами» и обычными магическими заклинаниями. Фералы наносят физический урон, в основном «дотами». Друиды-танки (форма медведя) используют

ЭЛИТНЫЕ НАГЛЕЦЫ

Каждый класс можно разобрать по косточкам, написав многостраничные талмуды с кучей таблиц и выкладок. Но можно зайти на сайт Elitistjerks.com, где ребята с высшим техническим образованием рассказывают о наиболее выгодных с математической точки зрения тактиках игры. Я совершенно этого не стесняюсь, поскольку в некоторых случаях с интересом читал статьи и обсуждения по поводу тех классов, в которых не смог разобраться изначально. Интересно, что материал подан максимально корректно: понять его смогут все, кто хоть немного знает английский. Несмотря на личное неприятие математических формул и громадных таблиц, я с легкостью вник в некоторые особо сложные моменты игры. Так что если возникнут вопросы типа «как бы мне так развить шамана, чтобы наносить максимальный урон» – нет ресурса лучше, чем Elitistjerks. Даже авторитеты форума worldofwarcraft.ru частенько ссылаются на этот сайт, что уже говорит о многом.

Варлокам завидуют все остальные классы: никто не умеет сосать (HP) так, как это делают колдуны.

Каждый Охотник Четко Знает, За Каким Фазаном Укрыться.

Воин-танк способен без особого напряга принимать удары мобов, хотя сам атакует крайне слабо.

ярость, а друиды-мили (форма кошки) отталкиваются от запасов энергии.
Простота освоения: 8.

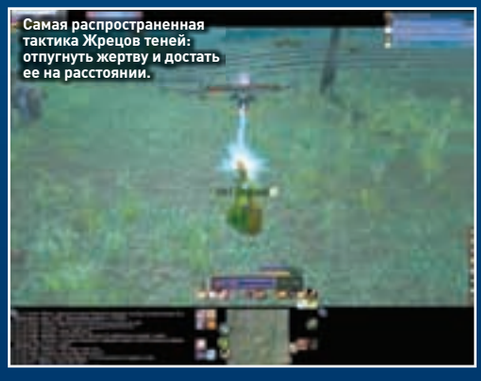
PRIEST
Жрецы не обладают особым разнообразием и делятся, как правило, на два вида.
Holy – «чистая» лекарская ветка развития, Shadow направлена исключительно на урон. Discipline используется крайне редко – либо в процессе развития, либо как ветка поддержки PvP или PvE.
Присты-холи атакуют обычными заклинаниями, прикрываясь щитом и заклятьями восстановления, в то время как Shadow Priest предпочитают держать противника на расстоянии.
Простота освоения: 10.

MAGE
Маги полностью концентрируются на атакующих заклинаниях прямого урона, практически не заморачиваясь на «доты». Таланты Arcane увеличивают урон на единицу времени (впрочем, вместе с расходом маны), Fire-маги предпочитают испепелять врага с малым применением «дотов», а Frost – это максимальное удержание противника на расстоянии и повышенная выживаемость.
В бою маги способны постоять за себя при условии, что противник не подойдет вплотную. Иначе на сцену выйдет игровой баланс: низкая защита и маленький уровень жизни магов не спасут их от одного-двух мощных ударов.
Простота освоения: 9.

WARLOCK
Очень популярный класс не только за счет атакующих заклинаний, но и благодаря талантам, контролирующим противника. Колдуны-аффликторы (Affliction) обвешивают «дотами», демонологи (Demonology) прикрываются вызванными демонами, а разрушители (Destruction) наносят прямой магический урон.
Как и маги, варлоки – класс в себе, правильным сочетанием заклинаний они восстанавливают себе и жизнь, и ману, да и вообще способны на очень многое. В зависимости от развития крен идет либо в сторону «дотов», либо в область прямых повреждений.
Простота освоения: 8. **PG**

Неважно, кто ты. Неважно, кем играешь. Главное - это стиль!

Каким бы ни был паладин, группа всегда потребует накинуть на них пару-тройку полезных заклинаний.


Самая распространенная тактика Жрецов теней: отпугнуть жертву и достать ее на расстоянии.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Grand Theft Auto Classics Collection

832 р.

Baldur's Gate 2 The Collection

1248 р.

Diablo II + Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

910 р.

Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack (US)

1430 р.

Crysis Special Edition (US)

2600 р.

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1430 р.

Metal Gear Solid 2: Substance (US)

1300 р.

Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar Special Edition (EURO)

1820 р.

Microsoft Flight Simulator X Deluxe DVD (US)

2600 р.

Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (US)

2210 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

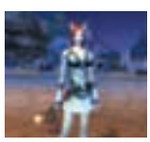
Все цены действительны на момент публикации рекламы

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

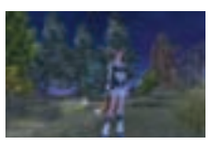
PERFECT WORLD

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА, ЧАСТЬ 3, ИЛИ РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ!

В любой MMORPG есть место подвигу. И Perfect World не исключение. Когда тебе наскучит целоваться со второй половиной и таскать ее на руках, когда выполнение заданий превратится в рутину, а мысли о смысле бытия в Идеальном мире станут приходить все чаще – смело записывайся в рекруты и отправляйся на поля сражений. Только в клановых войнах за право владения всей вселенной ты почувствуешь пульс настоящей онлайн-жизни. В Perfect World битвы за территории проходят регулярно, а принять в них участие может любой желающий, выполнив нехитрые условия.



СТАТУС
ЗООМОРФ, ДРУИД, 15-Й УРОВЕНЬ



ДИСЛОКАЦИЯ
ГОРОД ДРАКОНОВ

ВОЕННЫЙ ПРИЗЫВ

Разумеется, для участия в масштабных сражениях тебе понадобится компания сильных игроков. Так что придется вступить в уже существующую гильдию или создать свою. Если ты обладаешь здоровыми амбициями, верой в собственные силы и персонажем 20-го уровня, имеешь полное право стать местным Доном Корлеоне. Для этого необходимо отправиться в Город драконов – огромное поселение, обозначенное на мировой карте номером 33 (координаты 585, 665). Недалеко от центра мегаполиса ты обнаружишь NPC Глава клана. Заплатив ему 100 тысяч золотых монет и обозначив имя своей армии, прямо в городе начинай набор добровольцев. Благо желающих размять кулаки хоть отбавляй. Да! Твоя команда непременно должна обзавестись собственным оригинальным логотипом. Помечать им на мировой карте захваченные территории позволено любой фракции, даже самого низкого уровня.

К слову, в местной армии существует пять видов должностей: мастер, маршал, майор, капитан и рядовой. Мастером может быть один-единственный человек – ее создатель. Он волен присваивать звания другим членам сообщества, изменять по своему усмотрению правила, девиз и логотип, выдворять нерадивых игроков и при желании распускать гильдию. Главным заместителем мастера является маршал. Такое звание обычно дается проверенному и ответственному персонажу, поскольку в его руках фактически сосредоточены те же полномочия, что и у мастера. Пожалуй, нет лишь возможности расформировать клан. Рангом ниже выступают майоры, и это звание могут носить одновременно четыре человека в команде. Майор будет принимать в гильдию игроков на менее ответственные должности и пребывать в роли оперативного управляющего. Особенно если старших по званию нет на месте. Ступенькой ниже находятся капитаны. В их полномочия входит только возможность принимать в армию новых игроков. Число самих капитанов обычно равняется 12. Рядовой участник, коих в клане может быть сколько угодно, вообще не обладает никакими рычагами управления и в силе принимать решения только относительно

Просто «Панда Кунг-фу» какая-то!

Элементы fashion-шоу в игре тоже присутствуют.

Девиз расы людей: «С мечом в руках или на мече верхом!»

Воздушные путешествия в Perfect World выглядят необычайно красиво.

своей персоны. Так что, если наскучит сражаться во благо гильдии, рядовой всегда может беспрепятственно покинуть ее ряды. Решать тебе, как строить свою карьеру: основать собственную гильдию или сражаться под чьим-то командованием. Кстати, хозяйке на заметку: клановый интерфейс включается клавишами Alt + G, а общаться со «своими» в чате нужно через «!~ + текст».

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Есть небольшие нюансы, которым нужно уделить внимание перед началом захватнической войны. Минимальное число участников – 50, максимальное – 80, и распределение по ролям тут не важно. Главное, чтобы каждый член гильдии находился в ее составе не менее 100 часов. При несоблюдении этого условия ваш игрок не сможет отправиться в бой. На карте мира существуют 44 области, которые имеют шанс превратиться в личные владения сильнейшей фракции. Поле для деятельности включает в себя 38 регионов 3-го уровня, четыре территории 2-го и только две земли высшего ранга. Чем выше статус области, тем больше выгоды она приносит клану. Но новая гильдия может объявить войну только в зоне 3-го уровня. Чтобы тебе было проще во всем этом разобраться, зеленым цветом на карте отмечается местность, недоступная для ведения войн.

Все сражения гильдий проходят по четкому расписанию в пятницу, субботу или воскресенье. Подробности ищи на официальном сайте. Безусловно, клановые войны всегда происходят между двумя недружелюбными группировками: даже если территория мира еще не поделена и существуют бесхозные земли, претендовать на право владения могут как минимум две гильдии. А если участок уже кому-то принадлежит, любая фракция в силах оспорить этот факт в честном бою.

АХ, СВАДЬБА

Мудрецы поговаривают, что есть три способа потратить деньги. Самый быстрый – скачки, самый надежный – сельское хозяйство, самый приятный – женщины. Если ты заработал нешуточные богатства в клановых войнах и не ведаешь, на что их израсходовать, знай, что и самый приятный способ в Perfect World возможен: здесь можно жениться. Главное, чтобы ты и твоя подруга были совершеннолетними. В игре «взрослость» обозначается 20-м уровнем. Чтобы связать судьбу со своей возлюбленной, направляйся в пресловутый Город драконов к Лунному старцу. Для особо нетерпеливых подсказываю координаты – 522, 655. Да, и не забудь предварительно вступить в группу со своей подругой, чтобы не попасть впросак в самый неожиданный момент. Посаженный отец выдаст вам задание, в котором ты должен будешь добыть некую печать, а твоя суженая – нить «вечную, как небо и земля». После выполнения поручения вашей паре выдается еще один квест, но представляющий уже чистую формальность. Нужно просто подтвердить, что решение ваше является окончательным. Далее сервер опубликует сообщение, которое разнесет весть о вашем счастливом бракосочетании по всем уголкам Perfect World. Все смогут вас поздравить и пожелать вам счастья, долголетия и взаимопонимания, жить долго и счастливо, а в конце умереть в одном инстансе.

Так в игре проходят сборы на войны гильдий.

Будьте бдительны! Огнедышащие драконы любят окружать жертву плотным кольцом.

Ослепительные битвы на PvP-аренах.

Для участия в битве клан должен подать соответствующую заявку, но в течение недели разрешено провести лишь одну битву. Добавим, что, если гильдия уже контролирует какую-либо территорию, она может объявить войну только в соседних областях. Все члены атакующего и обороняющегося кланов будут автоматически оповещены о начале битвы. Игроки, пожелавшие принять участие в сражении, обращаются к любому NPC Телепортеру для перемещения на поле боя. Если гильдия ведет несколько сражений одновременно, о местах их проведения расскажет все тот же персонаж. Кроме этого, с его помощью ты можешь переключаться между баталиями. Итог боя зависит от того, в чьих руках окажется Центральное здание. Нападающие должны разрушить генштаб противника, а обороняющаяся сторона обязана всеми силами помешать этому и встать на защиту главного сооружения своих земель. В воспитательных целях противник может перейти в контрнаступление и уничтожить Центральное здание инициатора битвы, чтобы другим было неповадно.

ДЕНЕЖКИ СЧЕТ ЛЮБЯТ

Не будем лукавить: победа в войнах за территорию приносит не только мировую славу и всеобщий почет, но и изрядное количество денег. Будучи предводителем сильного клана и постоянно побеждая в сражениях, ты имеешь шанс не только стать полноправным правителем вселенной Perfect World, но и собрать многомиллионную казну. Однако оставим на время мечты и разберем детали получения денежной прибыли. Начнем с того, что само участие в коллективных битвах – удовольствие не из дешевых. Чтобы объявить войну, твоя гильдия должна потратить 50 тысяч золотых.

Иногда претендовать на захват одной и той же территории могут сразу несколько кланов: в этом случае между ними устраивается аукцион. И каких высот достигнет плата за участие при таком раскладе, остается только гадать. Особо обидно, что кланы, выигравшие торг и потерпевшие поражение в бою, не получают ничего. Зато команды, захватившие принадлежавшие соперникам области, приобретают целый ворох бонусов. Размер прибыли напрямую зависит от количества участников и их среднего уровня. Тем не менее награда всегда невообразимо велика. Во-первых, победившая гильдия еженедельно получает деньги за контроль над территорией. И чем выше значимость земельного участка, тем больший доход он приносит. Золото поступает мастеру гильдии каждую пятницу ровно в полночь. Во-вторых, выигравшей группировке достается бесплатный телепорт, и члены клана могут в любой удобный момент перемещаться в подконтрольную зону и из нее. В-третьих, победителя ожидает слава и почет: логотип клана красуется на карте мира в области захваченной территории. В-четвертых, гильдия получает двойной опыт, находясь на землях, которые она контролирует.

СТРОЕМ НА ВОЙНУ

Клановые войны – занятие полезное и интересное. Конечно, сформировать сильную армию – задача не самая простая. Но русский сервер сейчас только развивается, так что там полным-полно вольных стрелков, готовых присоединиться к талантливому полководцу в Perfect World. Более того, ты можешь стать членом уже существующей гильдии и показать свои боевые умения в деле. В любом случае хотя бы один раз массовые битвы увидеть стоит. Сбор команды, атака и оборона невероятно зрелищны, и за ними интересно даже просто наблюдать. Кроме эстетического удовольствия клановые битвы приносят неплохие деньги, популярность среди других игроков и зависть гильдий-соперниц. Рейтинг команд публикуется на официальном русском сайте. Там же горячо обсуждают все победы и поражения, машут кулаками после драки, договариваются о реваншах. На форуме можно отыскать неплохих бойцов для своей гильдии, поделиться советами и находками.

Обрати внимание! Участие в клановых войнах дает тебе реальный шанс стать хозяином всего Perfect World. Если разработать правильную стратегию захвата и обороны земель, а также настроить на правильный лад своих бойцов, в перспективе ты можешь контролировать все 44 территории. На азиатских форумах говорят, что такого еще не случалось ни на одном сервере. Но ты знаешь: все зависит только от тебя. И кто не рискует, тот не пьет шампанское. **PG**

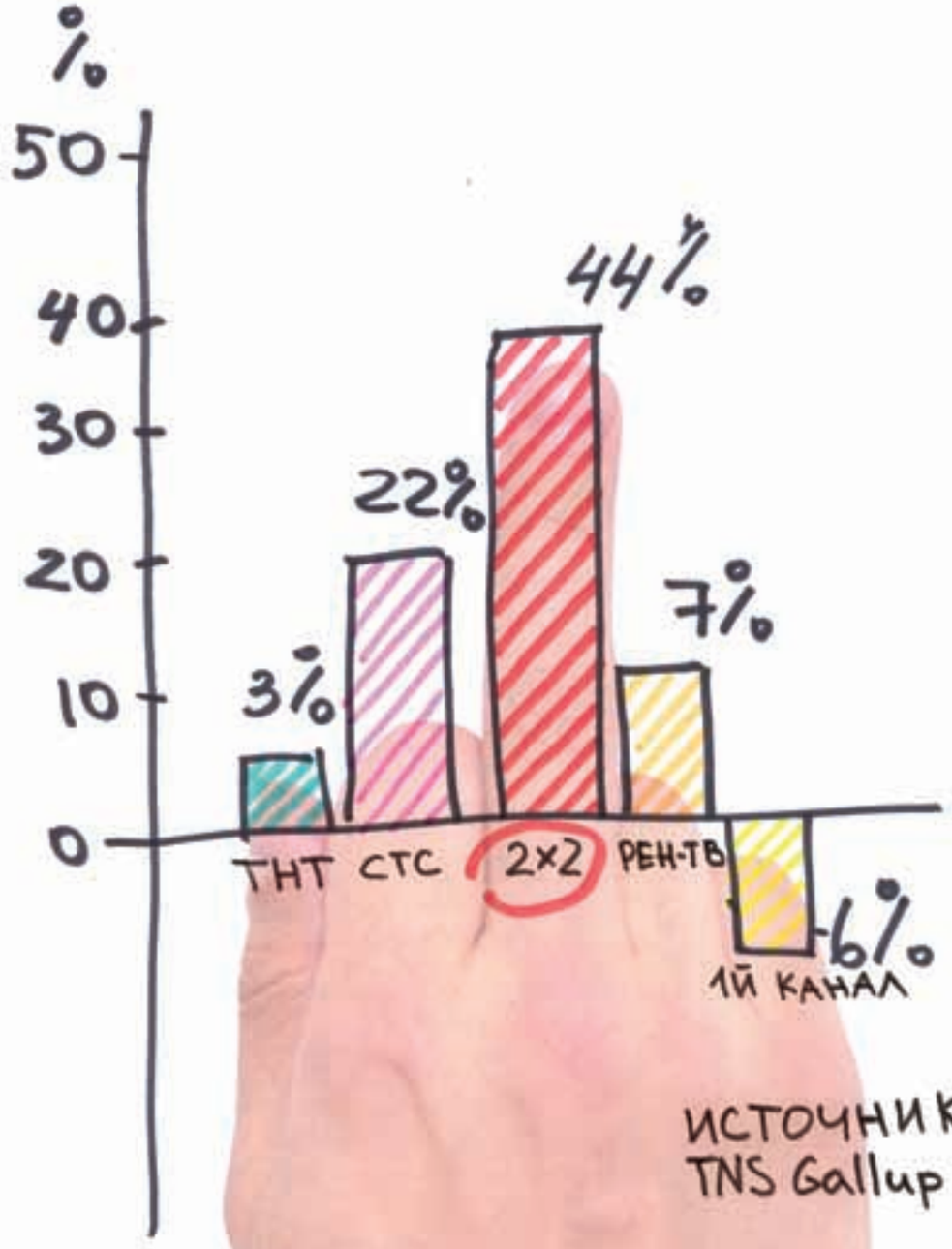
Салют в честь высокого гостя.

Импровизация на тему шедевра Васнецова «Аленушка» в исполнении разработчиков Perfect World.

Покатай меня, полосатый тигр!

БРЕНД №1

ДИНАМИКА РОСТА ТЕЛЕКАНАЛОВ.
ВЕСНА VS ЗИМА 2008



ИСТОЧНИК:
TNS Gallup Media

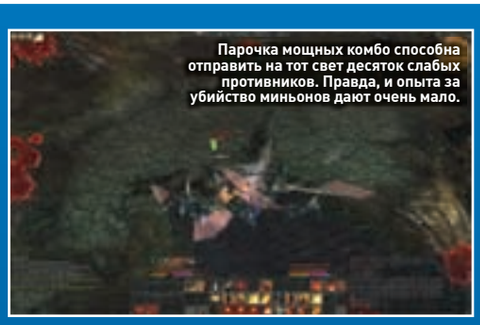
ДОЛЯ АУДИТОРИИ ТЕЛЕКАНАЛА 2Х2 (11-34) 4,5% **МОСКВА. 2008**

2х2

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Такие сражения в Age of Conan не редкость. Причем подобную картину можно наблюдать как при выполнении некоторых квестов, так и во время сражений с другими игроками.


Парочка мощных комбо способна отправить на тот свет десяток слабых противников. Правда, и опыта за убийство миньонов дают очень мало.

Вид на гильдийский город очень дорогой и в данный момент практически бесполезный. Вообще-то строения должны давать бонусы членам гильдии, но сейчас эта фича не работает.

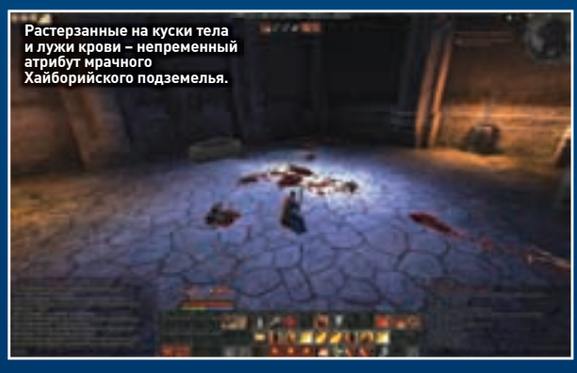
AGE OF CONAN: МИР, ГДЕ ЭЛЬФЫ НЕ ЖИВУТ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. А БЫЛ ЛИ ВАРВАР?

Любая MMORPG, за исключением некоторых китайско-корейских представителей жанра, существо живое и постоянно меняющееся. Именно поэтому крайне сложно оценить новорожденную онлайн-игру: быстрый и точный диагноз способен поставить разве что доктор Хаус, остальным приходится долго и пристально наблюдать за пациентом.

СТАТУС HERALD OF XOTLI DRAELEN, 42-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ FURY, OLD TARANTIA


Растерзанные на куски тела и лужи крови – непременный атрибут мрачного Хайборийского подземелья.

Золотые горы обещаний на блюдечке с голубой каемочкой и тонны багов в релизе – вполне ожидаемый результат. Редкая MMO сразу после коммерческого запуска могла похвастаться отсутствием ошибок и хорошим балансом. И совсем немногим удалось отгрузить миллион копий игры в первый месяц продаж. Но к чему сухие цифры? Из статистики нас будет интересовать лишь количество русскоязычных игроков, да и то чисто теоретически. Уже сейчас сообщество успешно обживается на нескольких серверах, поэтому дневники посвящены в первую очередь игре, а не тому, где наших больше. Если хочешь, можно рассматривать заметки из Хайбории как приложения к обзору Age of Conan, опубликованному в прошлом номере. Как живую историю проекта – какими в общем-то и должны быть рецензии на онлайн-игры.

CLOSED FOR MAINTENANCE

Патчи, сразу после запуска выходившие почти каждый день, сменились плановыми обновлениями по понедельникам и четвергам. Это не означает, что большая часть ошибок исправлена, просто списки изменений и фиксов стали куда обширнее, а размер апдейтов вырос с 10–30 до 50–100 мегабайт. Всякий раз команда разработчиков разрывается между исправлением багов и необходимостью дорабатывать игровой баланс, но всем не угодишь. Одни продолжают жаловаться на невыполнимые квесты, другим подавай оптимизацию движка и исправление программных ошибок, третьи пускают слезу после изменения в умениях выбранного класса. А Funcom выпускает очередной пресс-релиз, где в качестве грядущих изменений и нововведений перечисляет... 90 процентов того, что планировалось реализовать в игре изначально. Подписчики AoC продолжают верить в светлое будущее, все остальные ехидно посмеиваются, видимо, забыв, какой была их любимая MMO сразу после выхода. Как бы то ни было, скорость исправления недостатков впечатляет, и за месяц творение Funcom похорошело больше, чем иные проекты за год. Если так будет продолжаться и дальше, осеннего релиза Warhammer Online, являющегося еще одним кандидатом на серьезную PvP-игру, мы будем ждать лишь с легким интересом, а не от безысходности.

ВСЕ БРАТЬЯ – СЕСТРЫ

К Age of Conan данный заголовок имеет такое же отношение, как и одноименный альбом Майка и БГ, записанный на берегу Невы ровно 30 лет назад. У каждой эпохи свои герои, и для нынешних поклонников MMO эта игра могла бы стать тем же, чем стал рок для миллионов советских граждан. Но нет. За комбо, плетением заклинаний и лицензией на самого популярного варвара 80-х скрывается крепко сбитый, но не революционный продукт. Та же гонка за новыми уровнями и вещами, монотонные битвы с глупыми монстрами в кишкообразных подземельях, скучный сбор ресурсов, необходимых для постройки совершенно бесполезных сейчас городов. Сражения между игроками – главная опора и надежда AoC – на данный момент доставляют только эстетическое удовольствие: что может быть прекраснее бездыханного тела врага на залитой кровью поляне? Введение новых правил и возможностей для PvP – получение рангов, наград, уникальной экипировки, а также систему штрафов за убийство низкоуровневых противников нам только обещают. Правда, уже скоро: к июлю все вышеописанное должно появиться на серверах. А в конце года нас ждут альянсы гильдий, чудеса света и систе-

Лестница ведет в Pyramid of the Ancients, рассчитанную на персонажей 37–38-го уровней. Но на данный момент часть заданий в пирамиде невыполнима, хотя убийство населяющих ее монстров само по себе приносит неплохой опыт.

ма powerfeats, поощряющая подписчиков за активную игру. Или, скорее, за проявленную выдержку в условиях постоянных «падений» клиента.

ВЗГЛЯД СВЕРХУ

Но долой уныние – уже сейчас Age of Conan играется на ура. На бумаге система комбо и активной защиты может выглядеть скупо, но на практике все интуитивно понятно, а бои длятся считаные секунды. Не успел вовремя отскочить от меча противника – будь добр бежать с точки воскрешения. Причем это относится практически к любому классу, исключение составляют лишь традиционно живучие солдаты. Особенно класс guardian – он единственный способен носить самую тяжелую броню, отличается завидным здоровьем и сопротивляемостью всевозможным видам урона. Конечно, повышенная «проходимость» компенсируется меньшим уроном, но в соло-игре особых проблем нет ни у одного класса. Ковырять монстров по полчаса не придется. Даже жрецы способны наносить ощутимый урон, да еще и лечатся, поэтому в PvP на данный момент чувствуют себя весьма комфортно. Пожалуй, на форумах игры больше всего жалоб на превосходство Tempest of Set над другими классами. И пока Funcom решает проблемы баланса, тысячи подписчиков создают ToS в надежде почувствовать себя полубогом хотя бы до выхода следующего патча.

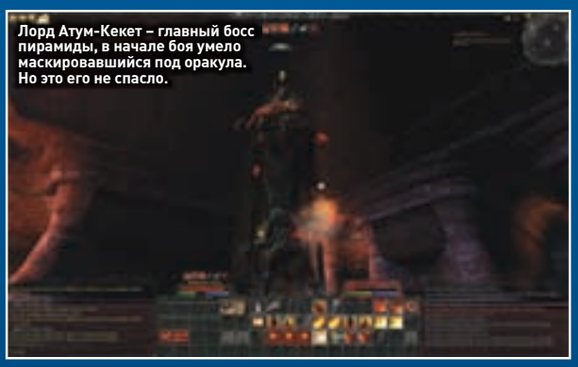
ПЕРЕЖИВАНИЯ О ВЫЖИВАНИИ

Начиная с 40-го уровня объединяться в группы приходится все чаще: появляется больше подземелий и сложных квестов, да и рядовые монстры больно кусаются и нередко сбивают персонажа с ног. После 60-го уровня заданий вообще крайне мало, поэтому опыт ты вынужден набирать планомерным истреблением агрессивно настроенной живности. Подробности – в следующем дневнике, когда я сам доберусь до этих уровней. **PG**

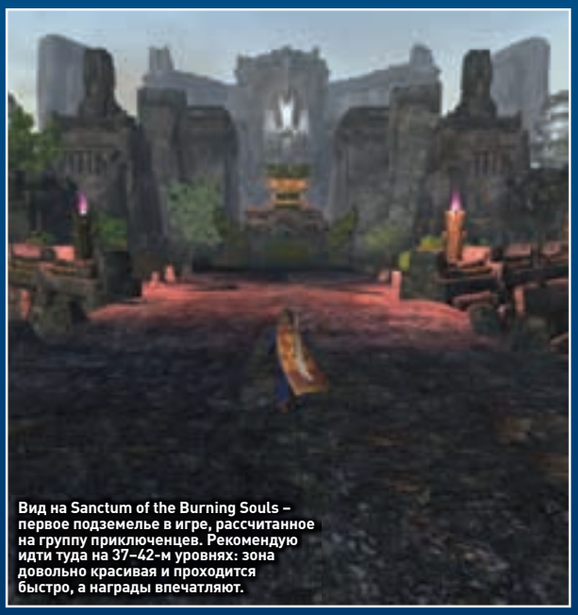
Как правило, красивые зоны в игре смертельно опасны. А уж в логове пауков и вовсе не до того, чтобы любоваться пейзажем.

КРАСОТА ПРОТИВ СОВЕРШЕНСТВА

25 гигабайт клиента и «заплатки» по 100 мегабайт дважды в неделю – не плата за красоту, а дань технологиям. Динамическое освещение, тяжелая геометрия вкупе с использованием карт нормалей и параллакс-мэппингом, эффекты частиц и буйная растительность, постобработка изображения, анизотропная фильтрация и сглаживание способны поставить на колени даже самые мощные на сегодняшний день видеокарты. Дополнительный стимул сделать очередной апгрейд, проспонсировав и без того не бедствующих производителей «железа». А ведь LotRO, WoW, Lineage 2 и EVE Online уже доказали, что приятной глазу картинки можно добиться, не вкладывая пару тысяч долларов в покупку системного блока. Но вопрос о том, нужна ли MMO технологичная графика, до сих пор остается открытым. И GF 7600GT уже давно не «средняя видеокарта для геймера», а практически необходимый минимум для игры в Age of Conan на самых простых настройках качества. То же относится и к интернет-соединению: 256–512 кбит/с не роскошь, а способ играть без лагов. Заметь, даже в этом случае речь не идет о масштабных сражениях на осадах. Такие дела.



Лорд Атум-Кекет – главный босс пирамиды, в начале боя умело маскировавшийся под оракула. Но это его не спасло.



Вид на Sanctum of the Burning Souls – первое подземелье в игре, рассчитанное на группу приключенцев. Рекомендую идти туда на 37–42-м уровнях: зона довольно красивая и проходится быстро, а награды впечатляют.

БУЛЬ-БУЛЬ!

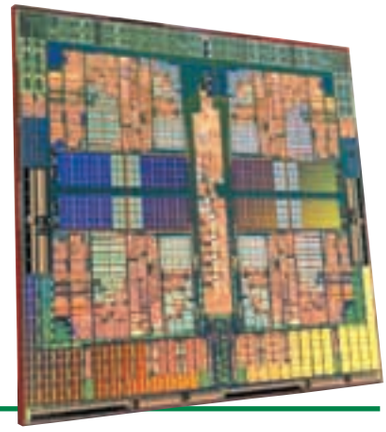
Это новая система жидкостного охлаждения от Cooler Master. Напомним нашим читателям, что данная фирма изготавливает не только блоки питания и корпуса. Немалое внимание уделяется тем же комплексам охлаждения – все-таки слово Cooler есть в самом названии марки.
Новинка получила название Aquagate Max. Устройство рассчитано на работу с самыми разнообразными видами центральных процессоров. Пользоваться комплексом могут как обычные юзеры (они получат практически полностью бесшумный компьютер), так и энтузиасты. Последние смогут с высокой эффективностью охлаждать процессоры серии Extreme. Водянка Cooler Master Aquagate Max имеет ESA-сертификацию и отличается крайней надежностью конструкции. Центральным элементом системы является блок с резервуаром и помпой. Охлаждать жидкость призван двухсекционный радиатор с двумя вентиляторами размером 120 мм. Вся система оснащена подсветкой зеленого цвета. Отдельным плюсом можно считать потрясающий внешний вид элементов системы.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЕТРОВ

Эта прикольная штука (у нее есть и название: NZXT Sentry LX) с кучей разноцветных огоньков нужна для слежения за температурой внутри системного блока и скоростью вращения аж пяти вентиляторов. При желании их скорость можно регулировать вручную. Поддерживает новинка и так называемые профили охлаждения, которые позволяют быстро переключаться, например, от бесшумной работы к максимальной производительности. О превышении температуры NZXT Sentry LX предупредит звуковым сигналом. На информационном ЖК-дисплее отображаются также дата и время. Устанавливается этот чудо-прибор в отсеки для оптического привода. Поэтому следует позаботиться о том, чтобы два из них были свободны от дисководов. Ориентировочная цена контроллера $60.

AMD СНИЖАЕТ ЦЕНЫ

Компания AMD выпустила флагманский процессор Phenom 9950 Black Edition (в магазинах он стоит $235) и одновременно снизила цены на свою продукцию. Так, Phenom 9550 и Phenom 8750 стоят теперь $175, Phenom 8650 подешевел на $20 – до $145, а Phenom 8450 – до $125. Существенно упали цены и на Athlon X2 6000+ – его можно найти за $112. Как ни странно, стоимость Athlon X2 5800+ тоже $112.



ПЕРВЫЕ ОБРАЗЦЫ GEFORCE 9800 GTX+

В Palit Microsystems работают удивительные люди. Они выпустили карту на GeForce 9800 GTX+ раньше всех. По словам NVIDIA, это не новый графический чип, а всего лишь небольшое обновление GeForce 9800 GTX. В отличие от предшественника новинка имеет частоту ядра 738 МГц, шейдерный блок работает на частоте 1836 МГц. Адаптер оснащен 512 Мбайт памяти типа GDDR3 с шириной шины 256 бит и рабочей частотой 2200 МГц. В качестве бонуса преподносится и то, что технология nVidia PhysX обеспечивает обработку динамичной и крупномасштабной физики средствами ГП. А функционал nVidia CUDA позволяет использовать графический процессор для ускорения выполнения различных задач, например конвертации видеофайлов. Что уж говорить об управлении питанием HybridPower, которое включает GeForce 9800 GTX+ на полную мощность в играх и графически интенсивных приложениях для получения максимальной производительности и вводит ее в режим энергосбережения при работе в приложениях, которые не требуют большой производительности.

ГЕЙМЕРСКАЯ ПАМЯТЬ OCZ FATAL1TY

Очередной набор модулей памяти, разработанный специально для игр, о чем можно судить по логотипу Fatal1ty на самих модулях. Сказать по правде, бренднейм Fatal1ty заездили до дыр, и увеличить продажи этой уловкой вряд ли удастся. Куда лучше заманить покупателя необычными техническими характеристиками или дизайном продукта. Что до OCZ Fatal1ty, то это комплект из двух модулей суммарным объемом 4 Гбайт. Они работают на частоте 1333 МГц и имеют тайминги 9-9-9-26. Конечно, характеристики не самые лучшие, но ведь стабильность и отказоустойчивость во время игры не последний фактор. А представленные решения обещают вызывать у геймеров только положительные эмоции. Охлаждение модулей обеспечивают радиаторы Fatal1ty XTC.

АЛЮМИНИЕВЫЙ ЗВУК

В школе промышленных дизайнеров молодым специалистам наверняка объясняют, что, если облачить продукт в металл, успех ему гарантирован. Будь то специнструмент или высокотехнологичный плеер. Именно на это и рассчитывали разработчики нового медиапроигрывателя Ritmix RF-9200.

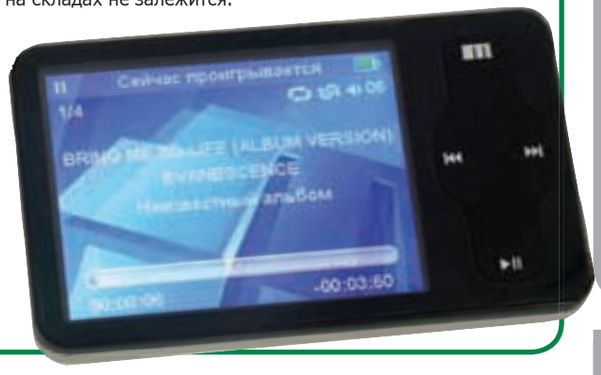
Спору нет, у него приятная внешность, адекватные размеры и вес. Экран на 2.4 дюйма, разрешение 320x240 точек – неплохо для миниатюрного гаджета. Новичок умеет показывать фотографии, тексты, видеоролики и, разумеется, дружит с цифровой музыкой. Мы проверили все это великолепие – действительно работает. Причем благодаря сенсорному управлению переключаться между режимами легко и просто – меньше пары секунд уйдет, чтобы оторваться от чтения книги и посмотреть закачанные фотографии. Поддерживается фоновое проигрывание музыки.

Немного огорчило меню настроек списка воспроизведения. Подозреваем, что многие будут пользоваться заранее созданными плей-листами. В остальном плеер прост и приятен. Без захода в меню можно регулировать звук, останавливать или воспроизводить заново композицию. Это относится как к видео-, так и к аудиопроигрывателям.

Революции в мире портативных устройств плеер не произвел: сильно хромают низкие частоты, но все, что можно отнести к средним и высоким, проигрывается честно, без искажений. Впрочем, сабвуфера в плеере нет.

Уже выпущено несколько модификаций Ritmix RF-9200 – емкостью от 2 до 8 Гб. В продаже он встречается в черном и белом варианте. Культовой моделька не станет, но и на складах не залежится.

Напоследок все-таки похвалим дизайнеров: алюминий – это приятно. Не скользит в руках, выглядит солидно, крепко. На лицевой панели, выполненной из глянцевого черного пластика, явно будут видны царапины и потертости.



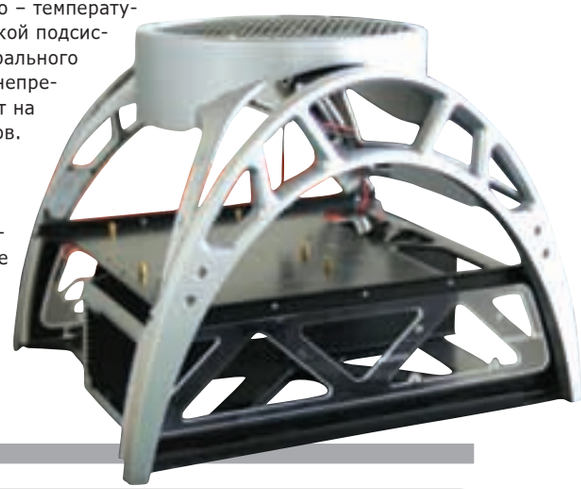
ВИДЕОКАРТЫ ATI RADEON HD МОГУТ РАБОТАТЬ С PHYSX!

В Сети появилась первая информация о том, что видеокарты ATI Radeon серии HD 3800 поддерживают работу с PhysX (расчет физики с помощью графического ядра). Только вот драйвер не выпущен официально, а разработан энтузиастом Эраном Бадитом. Производительность видеокарты Radeon HD 3850 возросла с 3800 до 4262 баллов в тесте 3D Mark Vantage с включенным PhysX. К сожалению, тесты серии ATI Radeon HD 4800 не проводились. Следует отметить, что информация не подтверждена официально, и относиться к ней стоит с некоторой долей осторожности.

КОЖА ДА КОСТИ

Под маркой Antec выпускаются всяческие интересные приборы для домашних ПК. В их числе игровые корпуса, блоки питания, медиацентры, боксы для жестких дисков, кулеры, а также различные проводки и аксессуары. В самом начале лета Antec представила очень любопытный корпус под названием Skeleton. В названии вся его суть! Корпус представляет собой трехуровневый каркас, в самом низу которого устанавливаются БП, винчестеры и оптические приводы. На платформе чуть выше закрепляется материнская плата со всеми компонентами на борту. Процессорный кулер можно заменить на большой радиатор, ибо все элементы системы обдуваются внушительным 250-миллиметровым кулером с третьего этажа конструкции. Само собой, никаких стенок в корпусе не предусмотрено. Все платы и схемы работают «оупен-эйр».

Достоинство такой конструкции очевидно – температура графической подсистемы и центрального процессора непременно упадет на 5–10 градусов. С эстетической стороны все тоже замечательно – в компьютере с корпусом Skeleton даже пыль не собирается!



Я ТЕБЯ ВИДЕЛ ВО СНЕ

Компьютерные комплектующие стоят не очень-то дешево. Прямо скажем, сегодня высокопроизводительный компьютер для игр может позволить себе далеко не каждый. Как это ни удивительно, но и среди компьютеров существуют системы, о покупке которых подумать страшно даже обеспеченным гражданам. Например, компания Hewlett-Packard выпустила очередную модификацию игровой системы BlackBird 002. За баснословную сумму покупатель получает самые мощные, самые производительные компоненты, которые только возможны на данный момент. Для примера: внутри такого компьютера установлена парочка видеокарт GeForce GTX 280 в конфигурации SLI, флагманский процессор Intel Core 2 Extreme QX9770, системная плата на базе набора логики nVidia 790i SLI, память CORSAIR PC-12800 DDR3 2 Гбайт, а также блок питания мощностью 1.5 КВт. Присутствуют в комплектации водяная система охлаждения и винчестер емкостью 1 Тбайт. Просят магазины за все это великолепие $7000. Расширить эффект от покупки можно за счет дополнительных финансовых вливаний. Еще $3000 – и монитор с диагональю 30 дюймов ваш!

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Феномен производительности

Тест процессоров AMD

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

AMD PHENOM X4 9850
AMD PHENOM X4 9600 BLACK EDITION
AMD PHENOM X4 9500
AMD PHENOM X3 8750
AMD PHENOM X3 8650
AMD PHENOM X3 8450

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Основной целью тестирования была проверка уровня производительности процессоров AMD Phenom в сравнении с моделями предыдущего поколения. О них мы говорить не будем, поскольку ранее выпущенные решения как от AMD, так и от Intel уже много раз фигурировали в наших обзорах. Для эксперимента нам понадобились два тестовых стенда. Друг от друга они отличаются лишь системными платами и, как следствие, наборами системной логики. Итак, оценка представленных в обзоре процессоров производилась в следующем порядке:
1. Тестирование процессоров при помощи синтетического бенчмарка 3DMark'06. В этом случае указывался не только общий результат оценки, но и данные, полученные в ходе выполнения встроенного теста ЦП.
2. Обработка изображений с помощью Adobe Photoshop версии 9.0 (CS3). Некое изображение установленного разрешения и формата обрабатывалось с помощью нескольких фильтров графического пакета. Время, затраченное на выполнение группы заявленных операций, и есть результат тестирования.
3. Дли игрового тестирования мы использовали несколько разнообразных платформ, в том числе Crysis. Как известно, эта игра очень активно применяет все вычислительные ресурсы системы. Центральный процессор также весьма активно задействуется для обработки данных.
4. Мы провели и игровое тестирование на Unreal Tournament 3, известной многим любителям шутеров от первого лица. Разрешение было уменьшено до максимума, чтобы увеличить нагрузку на ЦП.
5. Наконец, для наиболее полного отображения зависимости процессора от результата в игровых приложениях мы осуществили тест в S.T.A.L.K.E.R. Эта игра не слишком сильно воздействует на сам ЦП, но некоторая разница в результатах между тестовыми моделями все же заметна.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА INTEL:
Abit IP35 PRO (чипсет Intel P35)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА AMD:
Gigabyte MA790FX-DQ6 (чипсет AMD 790 FX)
ВИДЕОКАРТА:
ATI Radeon HD 3870, 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
2x Samsung 80 Гбайт SATA II (RAID 0)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:
LG GSA-H62N
БЛОК ПИТАНИЯ:
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows XP Professional

Архитектура AMD K10 – настоящая гордость инженеров AMD. Именно специалистам этой компании удалось создать первый в мире четырехъядерный процессор, основной особенностью которого является размещение всех ядер на одном кристалле. Первые процессоры на базе таких кристаллов получили название AMD Phenom, это высокопроизводительные и в то же время недорогие решения.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Процессоры AMD Phenom не были представлены сами по себе. Их анонсировали в качестве одного из элементов платформы AMD Spider, в которую входят видеокарты Radeon HD 3000 и системные платы на базе набора системной логики AMD 790FX. Четырехъядерные процессоры AMD Phenom обладают в наименовании обозначением X4 и используют в своей основе кристалл Agena, построенный по 65-нанометровой технологии. Каждое ядро оснащено памятью первого и второго уровней, а благодаря тому что все четыре ядра устроены на одном кристалле, в отличие аналога от Intel они имеют доступ к общему объему в размере 2 Мбайт. Чипсет и процессор связываются посредством шины HyperTransport – третьей по счету версии. Она допускает пропускную способность 20.8 Гбайт/с с тактовой частотой 3600 МГц. Для сравнения: HT 2.0 работает с частотой 2000 МГц. Трехъядерные процессоры, заявленные в качестве инженерных моделей на базе ядра Toliman, получили название AMD Phenom X3 и были в некотором роде инженерной находкой. Ранее использовались только одно или два ядра – так почему не может быть трех? В основе процессоров AMD Phenom X3 лежит тот же самый полупроводниковый кристалл, что используется и в AMD Phenom X3. Ничего инновационного в строении трехъядерной модели нет. Просто в данном случае производитель отключает одно ядро. Таким образом, AMD получает возможность реализовать отбракованные чипы, которые не смогли стать основой для получения полноценной модели. Идея подобного метода наживы не нова – ею пользуются и производители графических чипов, и разработчики процессоров. Однако ранее AMD и Intel лишь отключали блок кэш-памяти или занижали возможную частоту работы. Сама линейка трехъядерных процессоров представлена изготовителем как средний вариант между четырехъядерным ЦП и двухъядерным AMD Athlon X2. Конечно, главной особенностью новинок является соблазнительная цена, за которую покупатель получит достаточно производительную модель, подходящую как геймеру, так и энтузиасту.

Конечно, даже по характеристикам можно понять, что современные AMD Phenom не конкуренты для Intel Core 2 Quad. Если производить оценку по стоимости, то более правильным будет сравнение с Intel Core 2 Duo 6750 или Intel Core 2 Duo 6650. Определенно эти «камешки» вне зависимости от количества ядер эффективнее предыдущего поколения. В качестве серьезной заявки выступят AMD Phenom FX, которые должны появиться в ближайшее время. Предпочтительнее на сегодняшний день по критерию стоимости выглядит AMD Phenom X3 8750 – самый производительный трехъядерный процессор. Ему мы вручили награду «Лучшая покупка». Если хватит денег, то лучше приобрести AMD Phenom X4 9850, который заслужил медальку «Выбор редакции».

$285

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

AMD PHENOM X4 9850

ЯДРО:	Agena
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.5
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	4
КЭШ, КБАЙТ:	4x 512 (L2), 2048 (L3)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	12.5
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	4000
СОКЕТ:	Socket AM2+

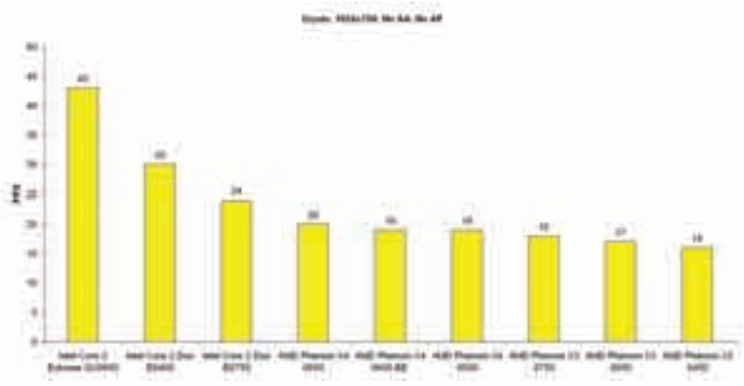
Первые инженерные образцы AMD Phenom X4 9850 работали на частоте 2.6 ГГц. Но тогда нам не удалось их толком протетстировать из-за постоянно возникающих конфликтов с программным обеспечением. Все же мы получили возможность испытать полноценный AMD Phenom X4 9850 в действии. Следует отметить, что это самая производительная модель во всей линейке, своего рода визитная карточка AMD. Процессор AMD Phenom X4 9850 единственный поддерживает работу шины HyperTransport на частоте 4000 МГц. Все остальные модели работают при поддержке шины частотой 3600 МГц. Интересно также, что увеличение рабочей частоты заставило производителя установить планку типичного TDP для этой модели на уровне 125 Вт. Все остальные процессоры серии трудятся при уровне тепловыделения 95 Вт. Между тем помогает в борьбе с шумом и модифицированная технология Cool'n'Quiet 2.0, которая снижает энергопотребление при простое системы и работе с 2D-приложениями.

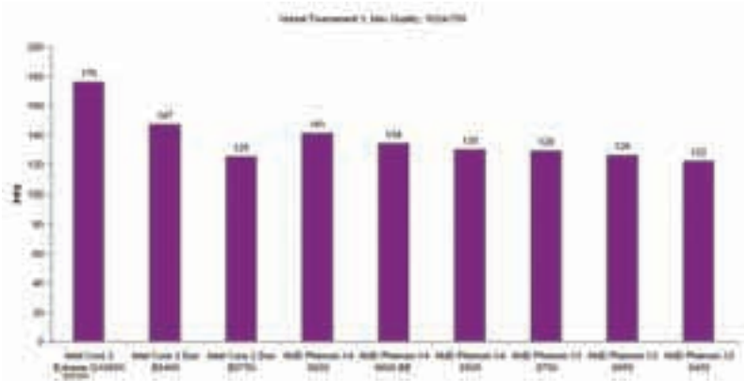
$240

AMD PHENOM X4 9600 BLACK EDITION

ЯДРО:	Agena
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.3
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	4
КЭШ, КБАЙТ:	4x 512 (L2), 2048 (L3)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	11.5
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	3600
СОКЕТ:	Socket AM2+

Процессор AMD Phenom X4 9600 построен на испорченном степпинге B2, выдающем ошибку блока TLB (Translation Lookaside Buffer, буфер быстрого преобразования адреса). Мы рассмотрели модель AMD Phenom X4 9600 под названием Black Edition, использующую разблокированный множитель. Благодаря этому множителю утилита AMD Overdrive может раскрыть весь свой потенциал. Логика в том, что энтузиасты смогут работать с частотами не в BIOS, а в среде операционной системы, не перегружаясь каждый раз при намеренном превышении рабочих порогов. Тем не менее несколько непонятно, почему AMD выпускает в свободный доступ опасный процессор, который может привести к краху всю систему. Вероятность этого сильно увеличивается при разгоне. Кроме разблокированного множителя процессор Phenom 9600 Black Edition идентичен обычному Phenom 9600. Он работает на штатной тактовой частоте 2.3 ГГц. В остальном AMD не внесла каких-либо изменений в AMD Phenom X4 9600.





$215

AMD PHENOM X4 9500

ЯДРО:	Agena
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.2
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	4
КЭШ, КБАЙТ:	4x 512 (L2), 2048 (L3)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	11
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	3600
СОКЕТ:	Socket AM2+

Среди четырехъядерных решений модель AMD Phenom X4 9500 можно по праву считать умеренным вариантом по производительности, благо пока представлено не так много процессоров семейства AMD Phenom X4. Заявленный уровень TDP для такого процессора составляет 95 Вт. Это достаточно скромно для модели с четырьмя ядрами, однако даже небольшой разгон сильно увеличивает энергопотребление и тепловыделение. Процессор AMD Phenom X4 9500 поддерживает технологии Cool'n'Quiet 2.0 и Enhanced Virus Protection. При использовании некоторых системных плат, даже перепрошитых для работы с AMD Phenom, возникают ошибки – процессор может работать лишь в безопасном режиме. Однако с чипсетами AMD таких вопросов не возникает. Есть и еще проблемы, как то: ошибка в блоке TLB и нестабильная работа при повышении частот. Большинство из них были бы решены, если бы AMD так не торопилась с выпуском первых процессоров новой линейки. Впрочем, и у Intel часто возникают схожие проблемы.

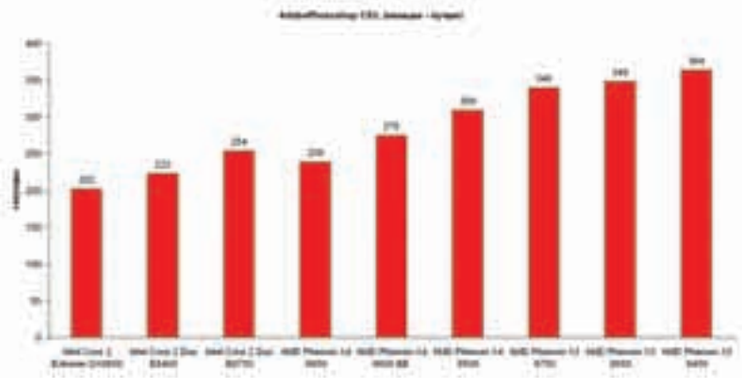
$220

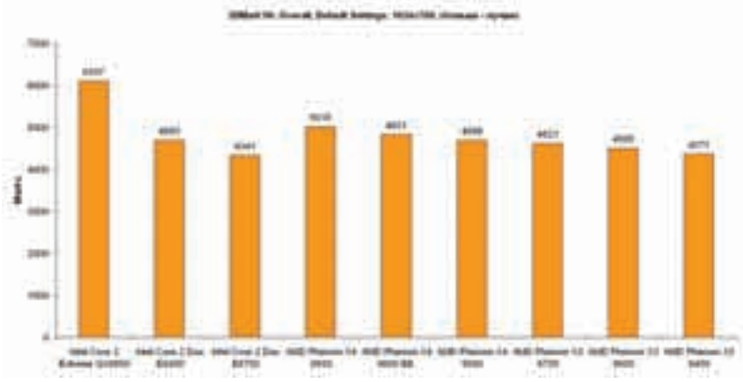
PC ИГРЫ ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

AMD PHENOM X3 8750

ЯДРО:	Toliman
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.4
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	3
КЭШ, КБАЙТ:	3x 512 (L2), 2048 (L3)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	12
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	3600
СОКЕТ:	Socket AM2+

Так же как и в остальных наименованиях моделей, цифра 50 в названии процессора указывает на отсутствие ошибки TLB, то есть принадлежность его к степпингу B3. Ценой они ничуть не отличаются от старых решений, и, естественно, никто старые версии из продажи не выводил. Таким образом, при покупке советуем обращать внимание на название. На сегодня процессор AMD Phenom X3 8750 – это старшая модель в серии трехъядерных решений. Он рассчитан на частоту работы 2.4 ГГц. Кэш второго уровня разделен на три части, каждая из которых равна 512 Кбайт. Все трехъядерные процессоры обладают уровнем тепловыделения в пределах 95 Вт. Они совместимы с разъемами Socket AM2 и Socket AM2+. Ранее операционная система Microsoft Windows неверно распознавала количество ядер у AMD Phenom. Учитывая этот факт, советуем также обратиться к официальному ресурсу Microsoft – там можно получить разъяснения по данному вопросу и скачать дополнение, которое позволит решить проблему.





$185

AMD PHENOM X3 8650

ЯДРО:	Toliman
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.3
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	3
КЭШ, КБАЙТ:	3x 512 (L2), 2048 (L3)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	12
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	3600
СОКЕТ:	Socket AM2+

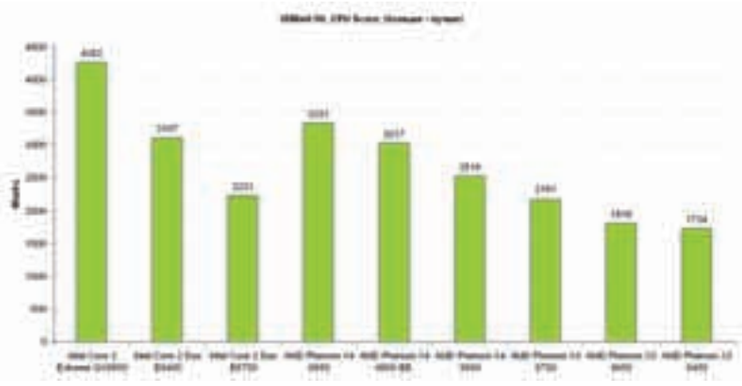
Процессор AMD Phenom X3 8650 является среднеуровневой моделью среди трехъядерных решений. Эта версия работает на частоте 2.3 ГГц и является неплохой базой для игровой системы среднего уровня. В целом он дешевле аналогичного AMD Phenom X4 с такой же рабочей частотой. Процессор AMD Phenom X3 8650, как и его аналоги, представленные в обзоре, основывается на степпинге B3, лишенном ошибки TLB. Следует отметить, что в некоторых четырехъядерных моделях, которые мы тестировали, эта ошибка присутствовала и могла быть исправлена с помощью программного обеспечения. Однако кому хочется покупать новый процессор, который будет конфликтовать и с ПО, и с оборудованием? В результате AMD пришлось, так же как и Intel, перевыпустить серию. Конечно, есть риск купить процессор на степпинге B2, но они на розничный рынок не поставляются и представлены только в OEM-версии. Процессоры AMD Phenom X3 поддерживают наборы инструкций MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3, SSE4A, а также X86-64.

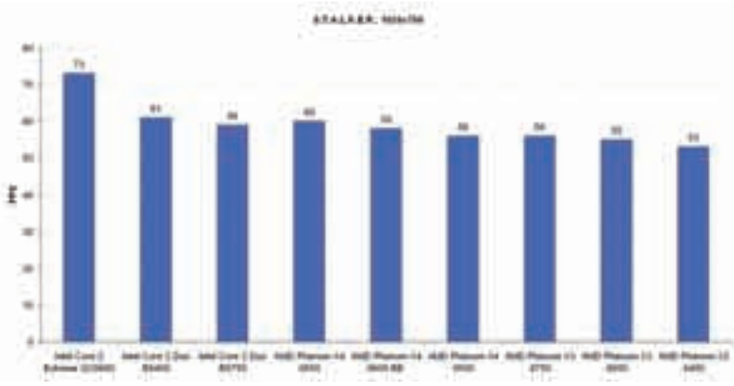
$140

AMD PHENOM X3 8450

ЯДРО:	Toliman
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.1
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	3
КЭШ, КБАЙТ:	3x 512 (L2), 2048 (L3)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	12
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	3600
СОКЕТ:	Socket AM2+

Еще одна модель в серии трехъядерных процессоров, отличается она от себе подобных только тактовой частотой. Следует обратить внимание на то, что пока еще не представлен AMD Phenom X3 8450, но его параметры очевидны. Он не будет существенно отличаться от других трехъядерных процессоров марки AMD. Лишь его частоту доведут до 2.2 ГГц. То, что он еще не поступил в продажу, не удивительно. Получить 100 МГц программным разгоном слишком легко, а посему компании невыгодно делать разделение между представителями линейки за счет такой небольшой разницы. Тепловыделение всех трехъядерных моделей установлено на уровне 95 Вт. Такой же TDP и у их четырехъядерных собратьев. Первое время возможна несовместимость процессоров подобного типа с программным обеспечением, однако при проведении экспериментов мы не сталкивались с какими-либо сложностями, кроме определения третьего ядра в старых утилитах и играх.





ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Доступно каждому

ATI RADEON HD 4850

ЗНАКОМСТВО

В наши руки попал один из первых экземпляров новейшего графического адаптера от AMD. Мы исследовали модификацию ATI Radeon 4850 с памятью DDR3. Кроме нее ожидается появление модели с высокоскоростной памятью GDDR5, отличающейся сверхвысокими частотами. Однако ожидать ее в самом ближайшем будущем не стоит – цены на чипы GDDR5 слишком высоки и отправлять на конвейер недорогую плату с такой памятью нецелесообразно. Благо цены на память имеют свойство весьма быстро снижаться с расширением производственных линий компаний, через 3-4 месяца можно ожидать сравнительно недорогие ATI Radeon 4850 GDDR5.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Мы протестировали плату в 3DMark'06, а также испытали карточку в Crysis и прогнали бенчмарк на базе Unreal Tournament 3. В среде Windows XP Crysis запускалась с настройками High, а при переходе на Vista мы устанавливали Maximum. Настройки остальных тестовых приложений не изменялись и были максимальными. Для карт от NVIDIA мы использовали драйверы Forceware 175.19, от AMD – ATI CATALYST 8.6. Разрешение для тестов составляло 1280x1024 пикселя. Режимы AA и AF были отключены. Для режима CrossFire использовались точно такие же настройки.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Получив Radeon HD 4850, мы, разумеется, сравнили ее с платой предыдущего поколения – Radeon HD 3850. Отличий, прямо скажем, немного. Самое заметное из них – наклеечка из игры Company of Heroes на Radeon HD 3850 от ASUS. В целом же используется точно такая же система охлаждения, дизайн платы, расположение основных компонентов. Будет интересно сравнить Radeon HD 4850 с моделями прошлого поколения в полноценном температурном тесте – возможно, греться новинка будет весьма прилично.

БЛИЗКИЙ КОНТАКТ

В свое время ожидалось, что частота памяти составит более 1100 МГц, но на данный момент плата тактирована на 993 МГц – без учета потенциального разгона, конечно. От ядра также ожидалось 650 МГц, но сегодня карта показывает 625 МГц. К слову, на карте используются чипы производства компании Qimonda с временем выборки 1 нс. Теоретически они должны превзойти барьер в 2000 МГц, но незначительно. Впрочем, без основательных тестов на разгон говорить об этом не будем. Зато все мегагерцы отступают на задний план, когда дело доходит до примерной розничной цены – за 512 Мбайт рекомендована цена $199! Вполне возможно, что с появлением ATI Radeon HD 4850 рынок графических адаптеров среднего уровня просто рухнет, учитывая соотношение стоимости и производительности новинки. Сейчас за две сотни покупатель может рассчитывать на nVidia GeForce 8800 GT 512 Мбайт, nVidia GeForce 9600 GT 512 Мбайт, ATI RADEON HD 3870 512 Мбайт, ATI RADEON HD 3850 1 Гбайт. К слову, последние две карты не исчезнут из продажи с появлением нового поколения графических чипов AMD. Снизится их стоимость – на $50 и $100 соответственно.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ГРАФИЧЕСКОЕ ЯДРО:
ATI RV770

ЧАСТОТА ПРОЦЕССОРА:
625 МГц

ЧАСТОТА ПАМЯТИ:
993 (1986) МГц

ОБЪЕМ ПАМЯТИ:
512 Мбайт (GDDR3, 256 бит)

ШИНА:
PCI-Express 2.0

ТЕХПРОЦЕСС:
55 нм

ЧИСЛО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:
800

ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ, ТФЛП:
1.0

ЦЕНА:
$280

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ достойная производительность
+ привлекательная рекомендуемая цена
- стоимость в магазинах пока еще слишком высока

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	3DMark'06 – Marks	3DMark'06 – SM 2.0	3DMark'06 – HDR/SM 3.0	Unreal 3	Crysis GPU Test
Radeon 4850	11674	5145	6191	75.9	26.74
Radeon 3850	10436	4513	5185	80.25	14.23
GeForce 8800 GT	11503	5349	5745	84.86	21.47
GeForce 9600 GT	10460	4882	4841	82.75	16.59
GeForce 9800 GTX	11727	5434	5958	82.01	25.37

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Antec TruePower Quattro 1000W

ТЫСЯЧА ЧЕРТЕЙ!

ВНЕШНИЙ ВИД

В оформлении блока питания от компании Antec используется автомобильная тематика. Две белые полосы, нанесенные на черный матовый корпус, вызывают ассоциации с мускул-карами – сверхмощными американскими гоночными автомобилями. Этот намек не случаен. Блок питания Antec TruePower Quattro обладает мощностью 1 кВт – такого запаса хватит на питание двух солидных системных блоков среднего уровня производительности. Покраска – единственное, чем может в оформительском плане похвастаться рассматриваемый БП. Ни диодной подсветки, ни прозрачных вентиляторов здесь нет.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Еще одной проекцией на автомобильную тематику следует считать слово Quattro в названии блока. В данном случае оно указывает на наличие четырех 12-вольтовых линий. Сам блок собран на одном трансформаторе, в то время как многие другие аналогичные устройства используют двухтрансформаторную схему. Компоновка внутри достаточно плотная – вообще непонятно, как производителю удалось уместить такое количество схем в блоке стандартного типоразмера. Все свободное место занимают черные алюминиевые радиаторы. На одном из радиаторов закреплена плата, выполняющая функции регулятора скорости вращения вентилятора, а также ограничителя тока на линии 12 В.

КАБЕЛИ И СТАНДАРТЫ

Интересно, что производитель предусмотрел четыре линии для подключения видеокарт. Две из них стандартные и используют типичные шестиконтактные разъемы. А еще две могут быть использованы как восьмиконтактные благодаря пристегивающимся к порту модулям. В дополнение следует отметить, что блок питания сертифицирован по недавно утвержденному стандарту 80 Plus, который устанавливает новую планку эффективности импульсных источников. Блоки питания, обладающие этим сертификатом, гарантированно имеют уровень КПД не ниже 80%. Данный факт был подтвержден результатами нашего тестирования.

ВОЗДУШНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Блок работает очень тихо по сравнению с подобными моделями, однако температура корпуса сильно увеличивается при серьезных нагрузках. Все-таки 80-миллиметровый сквозной нагнетатель не лучшее решение для мощных БП. В качестве воздушного охладителя здесь используется модель Adda AD0812UB-A70GL, номинальная скорость которой эквивалентна 3400 оборотам в минуту. Для столь мощного устройства это достаточно странный выбор (мы уже говорили ранее о высокой температуре), однако при столь плотной компоновке элементов весьма проблематично было бы поставить 120-миллиметровый вентилятор. Вентилятор работает без ускорения до 500 Вт. Далее заметно увеличивается шум.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

КОЭФФИЦИЕНТ ПОЛЕЗНОГО ДЕЙСТВИЯ	ЗАВИСИМОСТЬ КОЭФФИЦИЕНТА МОЩНОСТИ ОТ НАГРУЗКИ
400 Вт: 0.81	400 Вт: 0.94
500 Вт: 0.82	500 Вт: 0.95
600 Вт: 0.83	600 Вт: 0.96
700 Вт: 0.83	700 Вт: 0.96
800 Вт: 0.82	800 Вт: 0.97
900 Вт: 0.82	900 Вт: 0.97
ПИКОВАЯ МОЩНОСТЬ	**ПИКОВАЯ МОЩНОСТЬ**
0.81	0.97

СПЕЦИФИКАЦИИ

ЦЕНА: $280
ТИП: Модульный
ЗАЯВЛЕННАЯ МОЩНОСТЬ: 1000 Вт
СОЕДИНЕНИЙ ТИПА MOLEX: 9
СОЕДИНЕНИЙ ТИПА PCI-E: 2 (6-контактных), 1 (8-контактный)
СОЕДИНЕНИЙ ТИПА SATA: 8
СОЕДИНЕНИЙ ТИПА FDD: 2
СХЕМА КОРРЕКЦИИ: Активная PFC
ОСОБЕННОСТЬ: Поддержка 8-контактных PCI-E, учет требований 80 PLUS
РАЗМЕРЫ: 150x200x85 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР, ГГЦ: 2.13, Intel Core 2 Duo E6300
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА: MSI P965 Neo-F
ВИДЕОКАРТА: Asus EN6600GT, 256 Мб
ВИНЧЕСТЕР: Seagate 160GB 7200.9 SATA
ПАМЯТЬ: 2 x 512 Мбайт, Corsair VS512MB667D2
БЛОК ПИТАНИЯ: 350 Вт, Hiper HPU-4S350
НАГРУЗОЧНЫЙ LPT-БЛОК: Formoza Power Check 2.0

железный FAQ

В этом месяце вопросов было не так много и, надо признать, проблемы не отличались оригинальностью. Хочется дать несколько общих рекомендаций. Если у тебя не определяется устройство – в первую очередь попробуй обновить драйвер. Глюки, цветные полоски и артефакты в трехмерных играх решаются скачиванием последней версии драйвера с сайта компании-производителя. Возможно, это также связано с разгоном или перегревом чипа видеокарты. Вирусы лечатся антивирусными программами, к которым регулярно выходят свежие базы данных. Настоятельно рекомендуем проводить регулярное техобслуживание компьютера – пылесосить системный блок, а также обновлять программное обеспечение.

Кирилл Аврорин

Привет, специалисты! Есть следующая проблема: необходимо обеспечить доступом в интернет несколько компьютеров, подключенных с помощью как проводной, так и беспроводной сети. В общем и целом есть ноутбук ASUS M50Sv. К нему по обычному сетевому проводу подключен настольный ПК. С ним же при помощи Wi-Fi соединен лэптоп LG R200 (конфигурацию не привожу – она здесь явно ни при чем). Проблема заключается в том, что настольный компьютер не видит LG и не может зайти на него (в общие папки, например). Насколько я понимаю, проблема в том, что у меня разные диапазоны сетей. Интернет, в свою очередь, поступает по кабелю в настольный ПК. Как все обеспечить интернетом и локальной сетью? Никаких маршрутизаторов и свитчей не применяется, никаких специальных настроек и программ вроде Traffic Manager – тоже.

С уважением, Петр

Здравствуй, Петр! Самый простой и эффективный способ решения проблемы: покупка и настройка роутера Wi-Fi. Отличная и надежная модель – ASUS WL-500G или WL-600G. Они просты в настройке, стоят недорого (в районе 100 долларов). Далее ты подключаешь свой провод, по которому поступает интернет, к роутеру. К нему же при помощи LAN-провода подключаешь настольный компьютер, а ноутбуки логично будет соединить по сети Wi-Fi. Никакой маршрутизации применять не нужно – введи только настройки своего интернет-провайдера, активируй на ноутбуках Wi-Fi и работай. Главное достоинство этого решения – доступ в интернет не будет зависеть от того, включен какой-либо компьютер или нет: он будет работать всегда, для этого достаточно не отключать от питания сам роутер, что гораздо удобнее, чем держать постоянно включенными компьютер или ноутбук. Вариант без маршрутизатора тоже возможен, но для этого придется устанавливать стороннее ПО и долго его настраивать. Оно тебе надо?

Очень нужна помощь! У меня была старая система, еще на базе чипсета nVidia nForce 3250. Некоторое время назад она успешно сгорела, после чего в магазине по моей просьбе мне собрали новый игровой компьютер. Конфигурация следующая: ASUS P5K SE, Intel Core 2 Duo E6550 2.33 ГГц, 2 Гбайт DDR2, nVidia GeForce 6600 GT, жесткий диск Seagate на 80 Гбайт. Блок питания 400 Вт. Игры идут, но только с минимальными настройками и заметно тормозят. Что нужно в первую очередь поменять в системе, что-то добавить или настроить? Какую лучше поставить видеокарту и какой блок питания?

Mustang

Система выглядит достаточно сбалансированной, но проблема в играх однозначно из-за слабой видеокарты. Мягко говоря, она устарела. Обрати внимание, например, на ATI Radeon 3850, которая стоит не так дорого, но показывает весьма интересные результаты в тестах. Блока питания должно хватить, особенно если он от известного производителя. Если после смены графического адаптера возникнут проблемы, то можно купить что-то вроде 500-Вт FSP FSP500-60GLN или 530-Вт Hiper HPU-4M530. В первую очередь не рекомендуем приобретать дешевые блоки, так как они просто не выдают обещанной мощности.
В твоей системе также рекомендуем сменить жесткий диск на более емкий и современный, лучше сразу покупать с интерфейсом SATA. От IDE он отличается более высокой пропускной способностью и куда более удобным способом подключения.

Здравствуйте! У меня возник вопрос. Стоит ли мне в скором времени делать апгрейд компьютера (и если да, то какой) при такой конфигурации: процессор AMD Athlon 64 X2 5600+, 500 Гбайт HDD, 3 Гбайт DDR II, DVD-RW, nVidia GeForce 8800 GS up to 1278 Мбайт (на самом деле 512 Мбайт), Vista Home Premium. Также вопрос: что означает up to 1278 Мбайт? В ней же всего 512 Мбайт? Или можно увеличить объем памяти?

Ваш почти постоянный читатель Rasher

Привет, Rasher! Мы, конечно, не знаем твоего бюджета для модификации компьютера, но если ты планируешь небольшие изменения, то хорошо бы сменить видеокарточку, например, на nVidia GeForce 8800 GT – очень неплохую модель среднего класса. С памятью и процессором у тебя все в порядке, если хочешь радикального увеличения производительности – придется переходить на новую платформу AMD AM2+ со сменой материнской платы.
То, что у тебя в спецификациях видеоплаты написано «up to 1278 Мбайт» (скорее всего, ты ошибся в цифре, но не суть важно), это означает, что она способна хранить некоторые данные в оперативной памяти, отнимая под эти нужды определенный объем. Это не слишком хорошо для общей производительности, так как даже быстрые образцы ОЗУ не в состоянии конкурировать с оперативкой на видеоплатах среднего класса. И увеличить объем видеопамяти, как ты предполагал, нельзя.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Хочу купить себе новый процессор (Intel Core 2 Duo E8400) и память на 1066 МГц. Есть материнская плата Asus P5B. Меня терзают сомнения, пойдет ли это железо на такой платформе. Также на коробке из-под материнки есть наклейка «Effort Free FSB 1333 MHz». Можно ли ей доверять?

С уважением, Дмитрий

Здравствуй, Дмитрий! У тебя все будет работать, если ты предварительно зайдешь на сайт ASUS и скачаешь последнюю версию BIOS, корректно прошив ее в плату. Собственно, поддержка 1333 МГц – недокументированная возможность, что часто встречается среди продукции ASUS. Тем не менее все работает, достаточно лишь иметь последние версии программного обеспечения.

Проблема такая: когда идет копирование на дисковод или с дисковода, система начинает сильно тормозить, хотя диспетчер задач нагрузку не показывает. Даже музыка «заикается». Привод стоит в режиме DMA,

если доступно. И еще вопрос: при выходе из ждущего режима компьютер виснет. При перезагрузке выводит сообщение, что система восстановлена после серьезной ошибки. После 3-4 раз система выдает синий экран с надписями, которые прочитать не успеваю. Конфигурация: GigaByte GA-N650SLI-DS4L, Intel Core 2 Duo E6850, видеокарта ZOTAC GeForce 8800GT 512 Мбайт DDR3, Samsung DDR2 PC6400 2x1024 Мбайт, винчестер WD 250 Гбайт SATA-II, привод Optiarc AD-7191A IDE.

Владимир

Здорово, Владимир! Для начала обнови драйверы SATA-контроллера, включая фирменное ПО для чипсета материнской платы. Если это не помогает – попробуй переставить винчестер в другой разъем SATA. Посмотри, активирован ли режим SATA II на жестком диске (обычно – перемычкой). Не лишним будет поменять шлейф оптического привода, а также попытаться вставить его в другой канал IDE. Проблема с зависанием системы может решиться после дефрагментирования жесткого диска либо полной переустановки системы – ковыряние в настройках должного результата не даст.

Привет, «РС ИГРЫ»! Обновил недавно систему, поставил практически все самое мощное. Решил прогнать тесты по вашему примеру. В 3DMark'06 – полный порядок. Но с Crysis и Unreal 3 – не все в порядке. В Crysis мне выдается несколько таблиц, и непонятно, из какой брать результат. Unreal проходит тест, после чего приложение закрывается. Где брать результаты? Какие именно?

Михаил

Привет, Михаил! Все не так сложно, как кажется. После завершения теста Crysis прокрути появившееся окно командной строки до конца вниз. Те результаты, которые находятся в самом низу, и есть твои показания. Просто игра не стирает с каждым тестом данные по прошлым запускам, поэтому после 10–15 запусков бенчмарка можно действительно запутаться, где именно твои цифры. Что касается Unreal, то тебе надо зайти в папку пользователя Windows, далее выбрать папку My Games, в ней – Unreal 3, далее – Utgame и Config. Отредактируй файл UTEngine.ini, сменив значение MaxSmoothedFrameRate=62 на 250 или выше, иначе твоя система не насчитает более 62 кадров в секунду. Сохрани файл, запусти тест. Снова зайди в папку игры, но уже в раздел Logs – в конце файла Launch.log и будут результаты теста, где указано среднее значение кадров в секунду.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Моя система Athlon 64 X2 5200+, Asus M2N, Windows XP SP2. Когда я подключаю геймпад (Logitech Gamepad WingMan Dual Action USB), в USB появляется надпись, что USB-устройство не опознано. Это первая проблема. А вторая: модули памяти Hynix PC 5300 667 МГц греются до 50 градусов (в неразогнанном состоянии). Нормально ли это? Заранее спасибо.

Евгений

Жень, невелика проблема. Для начала переустанови драйверы для своего геймпада, удалив предыдущую версию, если они вообще у тебя установлены. Зачастую это бывает, если был поврежден непосредственно один из файлов драйвера. Во-вторых, переустанови драйверы материнской платы, которые автоматически переустановят файлы для USB-контроллера – хотя вряд ли проблема заключается в нем. Что касается планок памяти – это стандартная для них температура. В хороших системах с продуманным охлаждением и установленными на памяти радиаторами температура опускается до 40–42 градусов, но делается это в основном для последующего разгона.

Здравствуйте! Сменил видеокарту с nVidia GeForce 8400 GS на ATI Radeon 3850. Плата мне понравилась, но через месяц друг предложил купить у него более мощную GeForce 9800 GX2. Я ее установил, все заработало, но проблема в том, что монитор не может выставить нужное разрешение. У меня Samsung 223BW (штатное разрешение 1680x1050). В чем дело и как решить проблему?

Александр

Привет! Скорее всего, проблема в драйвере монитора. Если нужного тебе разрешения просто нет в списке, проблема точно в нем. Его нужно переустановить. В случае повторения проблемы рекомендую установить универсальный драйвер из списка стандартных устройств Windows с наибольшим разрешением. Должно помочь.

Добрый день! Есть компьютер на базе «пожилой» материнской платы Gigabyte GA-8I915PDuo. Сейчас установлены две планки по 256 Мбайт Kingmax DDR 4300 (266 МГц). Системная плата поддерживает DDR II, заработают ли на ней вообще модули DDR II 667 МГц по гигабайту каждый?

Алексей

Алексей, память заработает, но официально материнская плата поддерживает частоту не выше 533 МГц, на которой она и будет функционировать. Соответственно приобретать память с этой частотой нет смысла, если ты только не планируешь в будущем апгрейд компьютера.

Здравствуйте, уважаемые авторы рубрики «Железо». Я решил купить новенькую видеокарту и остановился на nVidia GeForce 9600 GSO.Проблема в том, что я не знаю, потянет ли ее мой блок питания. Вот конфигурация моей системы: блок питания 350 Вт, процессор Intel Pentium 4 531, 160 Гбайт HDD, 1 Гбайт ОЗУ, GeForce 7600 GS 256 Мбайт.Если же на мой компьютер нельзя установить nVidia GeForce 9600 GSO, то посоветуйте другую.

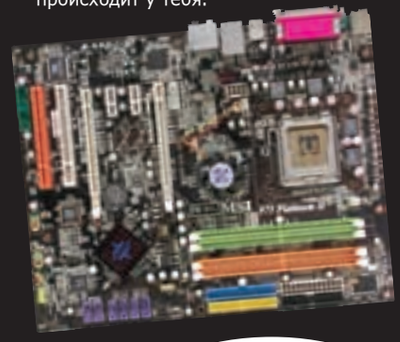
DuX

Привет! Видеокарта GeForce 9600 GSO без проблем заработает в твоем компьютере. По нашим подсчетам, подобная конфигурация должна потреблять около 206 Вт.

Приветствую! У меня проблема: собрал компьютер, вроде все правильно сделал, система заводится, но на экране ничего не появляется. Что я сжег?

Дмитрий

Дима, не переживай, вряд ли дело в неисправности оборудования. Вытащи видеокарту, продуй слот PCI-Express, проверь, правильно ли ты установил модули памяти и, самое главное, дай питание на все разъемы материнской платы. Многие современные платы требуют подключения дополнительного 8-контактного штекера, хотя туда можно подключить и 6-контактный. Тем не менее с ним она просто не включится – именно таким образом, как это происходит у тебя.



В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ДАНИИИЛ НЕВЗОРОВ

Восстановление данных

СЛОЖНОСТЬ

Бывает, что под воздействием темных сил, затмения или по простому стечению обстоятельств ты удаляешь важные файлы с жесткого диска. Или того хуже – все данные на «винте» таинственным образом пропали/стерлись/испарились (нужное подчеркнуть!). Их требуется вернуть. Если электроника и механика жесткого диска целы, сделать это можно при помощи специальных утилит.

ШАГ 1

Чтобы вернуть потерянную информацию, рекомендуем воспользоваться утилитой GetDataBack. Актуальная версия – 3.32. Для разных файловых систем существует отдельная модификация программы, поэтому перед установкой следует узнать ее тип. Для примера мы использовали NTFS-версию. Следует сказать, что программа распространяется по демонстрационной Trial-лицензии. Полная версия GetDataBack стоит $79.

ШАГ 2

Накопитель, с которого планируется выполнять восстановление, необходимо подключить к компьютеру в качестве дополнительного. Загрузка ОС должна производиться с другого диска. Это в случае если требуется вернуть все содержимое винчестера. Если же ты случайно удалил один-два файла, не страшно, переподключать ничего не нужно.

ШАГ 3

К слову, если с жесткого диска стерта вся информация, а загружать систему для запуска GetDataBack как-то нужно, советуем записать на диск WinPE. Фактически это облегченная версия Windows XP, которая работает с диска и не требует обращения к винчестеру. Создать такой диск можно при помощи утилиты BartPE. Все, что тебе понадобится, – это чистая CDR-болванка и диск Windows XP.

ШАГ 4

Вернемся к GetDataBack. Установи программу на компьютер и запусти ее. Теперь тебе следует выбрать место для сохранения восстановленной информации. В идеале нужно остановиться на отдельном накопителе – USB-флешке или жестком диске. Определился? Тогда жми кнопку и выбирай устройство, на котором следует искать потерянные файлы. Кстати, не забудь предварительно выбрать язык интерфейса – изначально программа на немецком.

ДОСТУПНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

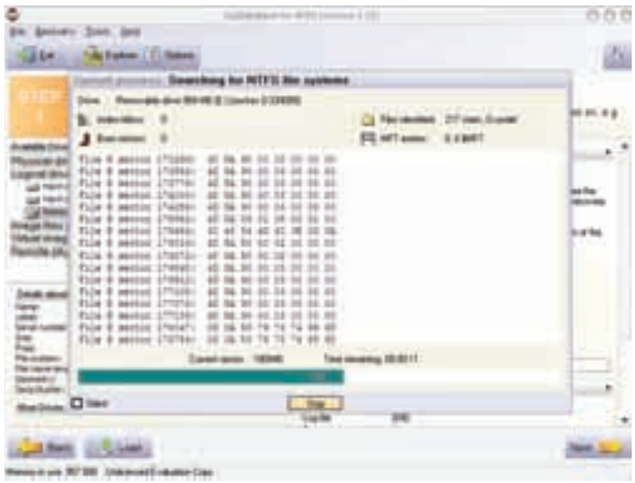
В качестве бесплатной альтернативы можно предложить Restoration. Актуальная версия утилиты – 3.2.13. Выпущена она довольно давно, но функции свои выполняет исправно и ничуть не хуже других. Поддерживается работа со всеми популярными файловыми системами, причем не только с жесткими дисками, но и с любыми другими носителями информации. Допускается поиск удаленных данных по имени или маске. Работает без предварительной установки.

ШАГ 5

Следующим шагом программа предложит выбрать ориентировочный сценарий потери информации. Смысл первого пункта в том, что ты вообще не имеешь представления о том, что случилось. Второй подразумевает потерю всех данных с жесткого диска из-за форматирования, к примеру. Третий поможет, если ты попросту установил новую операционную систему и она потерла собой предыдущую. Четвертый же нужен в том случае, если файлы удалил ты сам.

ШАГ 6

Теперь выбери накопитель, как было сказано на соседней странице. Здесь же можно задать диапазон поиска информации. Допустим, известно, что на диске был всего один-единственный файл размером 10 Мбайт. В этом случае логично задать поиск с начала накопителя в первых 30 Мбайт. Есть мнение, что так он найдется куда скорее.

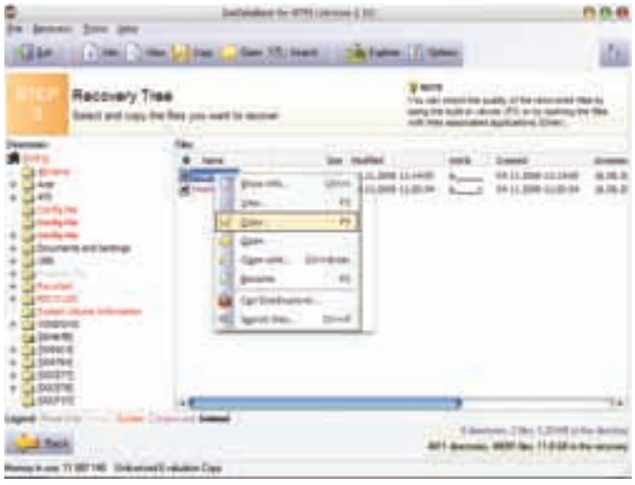


ШАГ 7

Отлично, процесс поиска запущен. Программа должна найти следы файловых систем – нынешней и, возможно, предыдущей – некоторые из них могут быть повреждены. Они обозначаются красным цветом. Рекомендуется выбирать зеленые. Определяйся с файловой системой и запускай процесс поиска данных.

ШАГ 8

В результате утилита GetDataBack выдаст окно с деревом папок, как в проводнике Windows. Отсюда с файлами довольно легко работать. Правда, скопировать их на жесткий диск не получится, если программа работает в демонстрационном режиме. Для начала ее придется зарегистрировать, а затем повторить весь процесс восстановления информации сначала.



ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Чип nVidia GT200

Анонс новейшего чипа nVidia GT200 считается главным событием в железной индустрии 2008 года. Почему? Все довольно просто. К нам пожаловал одночиповый флагман, первый со времен GeForce 8800 GTX (G80).

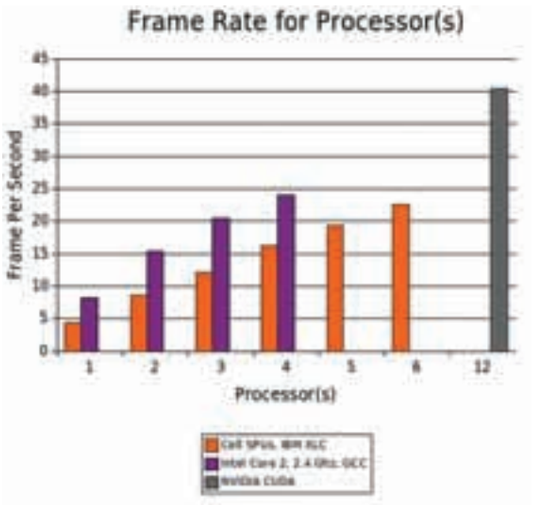
В последнее время новые графические чипы не несут в себе каких-либо кардинальных изменений в сравнении с их предшественниками. Так получилось и с nVidia GT200. Американская компания не стремится осваивать новые техпроцессы – GT200 изготавливается по 65-нанометровой технологии и в связи с этим имеет довольно большой размер. Чип основан на знакомой унифицированной архитектуре G80 и G92, но использует ее улучшенную версию второго поколения. GT200 можно смело назвать самым сложным чипом в настоящее время, поскольку в нем используются 1.4 миллиарда транзисторов. К слову, у AMD RV770 их 800 миллионов.

Все видеокарты на базе GT200 комплектуются памятью типа GDDR3. Для того чтобы увеличить пропускную способность GDDR3, шина памяти у GTX 280 была расширена до 512 бит, а у GTX 260 – до 448 бит. Что касается объема, то старшая модель комплектуется 1 Гбайт памяти, а младшая имеет 896 Мбайт. Теоретическая пропускная способность памяти у GeForce GTX 280 141.7 Гбайт/с, у GeForce GTX 260 111.9 Гбайт/с. Чип GT200 обладает поддержкой технологий nVidia CUDA, nVidia GigaThread, nVidia HybridPower, nVidia PureVideo HD, nVidia PhysX и 3-Way SLI. Реализована шина PCI-Express 2.0, интерфейса DisplayPort, а также Microsoft DirectX 10 и Shader Model 4.0. В отличие от видеокарт AMD, которые работают с DirectX 10.1 и Shader Model 4.1, NVIDIA не спешит внедрять обновленные технологии. Ограничились старыми. Поколение видеокарт GeForce GTX 200 обзавелось аппаратной поддержкой PhysX – мощного физического движка. После портирования детища компании Ageia, которая отныне принадлежит NVIDIA, на CUDA любые графические ускорители способны обрабатывать физические эффекты. Также видеокарты GeForce GTX 200 совместимы со второй версией технологии PureVideo HD, основной функцией которой является возможность аппаратного декодирования видеоформатов H.264 и VC-1. Еще одним интересным нововведением является улучшенное управление энергопотреблением видеокарты. Данная технология позволяет чипу снижать частоты в те моменты, когда нагрузка на видеосистему минимальна. Чип может работать в четырех режимах. В режиме простоя видеокарта потребляет около 25 Вт, при просмотре видео формата Blu-ray – 35 Вт, при полной загрузке – 236 (GeForce GTX 280) и 182 Вт (GeForce GTX 260). При работе в четвертом режиме, режиме HybridPower, видеокарта вовсе отключается и роль графической подсистемы выполняет встроенное в чипсет материнской платы графическое ядро. Но стоит учитывать, что системная плата должна в полной мере поддерживать технологию HybridPower.

Остановимся на характеристиках видеокарт. GeForce GTX 280 обладает 240 универсальными процессорами, 32 модулями ROP и 80 текстурными модулями. Ядро работает на частоте 602 МГц, универсальные процессоры – на частоте 1296 МГц, а память – на 2214 МГц. GeForce GTX 260 имеет более скромные характеристики. Видеокарта комплектуется 192 универсальными процессорами, 28 модулями ROP и 64 текстурными модулями. Ядро функционирует со скоростью 576 МГц, универсальные процессоры – с 1242 МГц, а памяти покорилась частота 1998 МГц. Рекомендованные цены на видеокарты GTX 280 и GTX 260 – $649 и $399. PG

ЧТО ТАКОЕ CUDA?

CUDA – это технология, которая позволяет использовать графические процессоры в различных вычислительных задачах. В так называемом вычислительном режиме чип GT200, а именно видеокарту GeForce GTX 280, можно представить как многоядерный процессор с 240 ядрами и 1 Гбайт памяти. К слову, NVIDIA опубликовала несколько тестов, в которых сравнивалась производительность GeForce GTX 280 и четырехъядерного процессора Intel. Интересно, что почти во всех тестах видеоадаптер оказывался быстрее в несколько десятков раз. На объективность тестов рассчитывать, конечно, не стоит, однако результат налицо.



ПОСЛЕДНИЙ МОНОЛИТНЫЙ ВИДЕОЧИП?

Не так давно представитель NVIDIA дал понять, что компания не планирует создавать двухчиповые флагманские продукты. Однако не все так считают. Один из представителей компании AMD намекнул, что со временем NVIDIA также перейдет на создание двухчиповых решений, поскольку разрабатывать одночиповую флагманскую видеокарту крайне затратно. Не секрет, что NVIDIA затратила очень много средств на создание чипа GT200. Намного больше, чем AMD на свой двухчиповый продукт Radeon HD4870X2 (R700). Так что вполне возможно, что GT200 станет одним из последних монолитных чипов NVIDIA.

ФИЗИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

В феврале сего года NVIDIA объявила о покупке компании Ageia – создателя физического ускорителя PhysX. Основной задачей американского производителя видеочипов являлась адаптация движка к архитектуре CUDA, с чем инженеры успешно справились. Отныне видеокарты серий GeForce 8, GeForce 9 и GeForce GTX 200 поддерживают PhysX. Для работы с физической платформой необходимо установить драйверы PhysX 8.06.12, а также Forceware 177.39.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Разгон Chaintech Apogee GAE85GT

Очередной пациент нашей рубрики – GeForce 8500 GT производства Chaintech. Ребята неплохо подготовили плату к разгону: установили необычный алюминиевый кулер и, что самое главное, снабдили скромную карточку быстрой памятью DDR3. Даже этого достаточно, чтобы получить неплохие результаты в тестах, а еще интереснее она должна повести себя при разгоне.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:	Intel P35 (Abit IP35 PRO)
ПАМЯТЬ:	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ВИДЕОКАРТА:	ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК:	RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-ПРИВОД:	LG GSA-H62N
КОРПУС:	GMC R2 TOAST
БП:	ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Professional

РЕЗУЛЬТАТЫ KINGSTON 667 МГЦ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	594 МГц	720 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	770 МГц	784 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	35 °C	42 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X768	5.27 FPS	6.35 FPS
3DMARK'06, MARKS	4020	4618
UNREAL 3, HIGH, 1280X768	33.45 FPS	39.72 FPS

СПЕЦИФИКАЦИИ

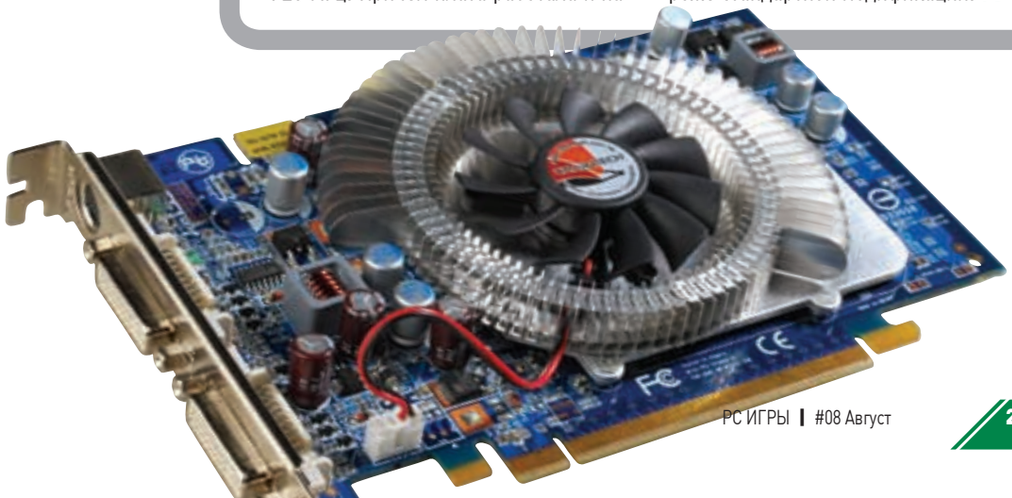
НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА:	G86
КОЛИЧЕСТВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	16
ЧАСТОТА ЧИПА:	594 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	770 (1540) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	256 Мбайт GDDR3
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	128 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:	2560x1600
ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА:	0.08 мкм

Модернизированная GeForce 8500 GT хороша не только скоростной памятью DDR3, но и отличной активной системой охлаждения. Радиатор крепится к плате винтами с пружинами, однако привинчены они были слабо. Чтобы добиться максимальных результатов, мы закрутили их как можно туже, плотно прижав систему охлаждения к чипам. Кулер установлен хороший, не шумный, достаточно большого диаметра. Лопасти радиатора слишком тонкие, их легко погнуть, поэтому рекомендуем быть осторожными при установке. Зато подошва выполнена очень грамотно: она охлаждает не только процессор, но и четыре чипа памяти. Одним словом, все говорит о потенциально высоких возможностях разгона.

Процесс тестирования прошел по вполне стандартной методике: при помощи всем известной утилиты RivaTuner 2.09 мы пошагово увеличивали сначала скорость чипа, а по достижении ее максимума – частоту памяти. Шаг составил 10 МГц, при каждой попытке разгона мы запускали 3DMark'06 для проверки стабильности работы. Как только карточка отказалась гнаться дальше, мы прогнали еще раз 3DMark'06 на стандартных настройках, GPU Benchmark для Crysis (1280x768, High) и Unreal 3 (1280x768, High). Результаты получились, мягко говоря, неожиданными. Тот же самый чип, что стоит на всех остальных GeForce 8500 GT, свободно разогнался с 594 до 720 МГц. Причем плата работала и на 730–736 МГц, но появившиеся на экране артефакты не позволили нам засчитать этот результат. Подвела память: нам удалось разогнать ее всего на 14 МГц – позорно низкий результат. Причина – одни из самых дешевых, а следовательно, низкоскоростных чипов DDR3. Вероятно, некоторым покупателям попадутся более стабильные экземпляры плат, но доставшаяся нам карточка хорошей памятью похвастаться не может. Причем дело отнюдь не в системе охлаждения: увеличение температуры во время разгона было слишком незначительным, кулер отлично справился со своей работой.

Из прочих интересных особенностей отметим так называемую поддержку HDMI-подключения. На деле это означает, что в коробке найдется переходник с DVI-D на HDMI. Родной HDMI-разъем здесь не предусмотрен.

В целом GeForce 8500 GT сама по себе удачный продукт. При небольшой цене она готова выступить во многих современных играх, причем далеко не на самых слабых настройках. Учитывая результаты наших тестов, Chaintech Apogee GAE85GT выглядит еще лучше. По данным тестов, в отличие от эталонной GeForce 8500 GT с DDR2 плата с DDR3 работает быстрее на 10–12%. Проведенный нами разгон добавил еще столько же. В сумме за те же самые деньги можно получить почти на треть более производительную карту. Игра стоит свеч, особенно если тебе удастся найти эту плату немногим дороже стандартной модификации. **PG**



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

В этой рубрике мы рассказываем о компьютерных комплектующих, которые призваны не только украшать компьютер, но и делать жизнь более комфортной. В очередной обзор моддинговых устройств попали как новинки, так и проверенные многими пользователями решения. Мы укажем на наиболее интересные из них.

ОТСЕК ДЛЯ УСТАНОВКИ: 5.25"
ПОРТЫ: есть 4-pin коннекторов для подключения вентиляторов
ПОДСВЕТКА: шесть синих диодов, 5 В
МАТЕРИАЛ: алюминий
РАЗМЕР: 148x42x82 мм

$35

SUNBEAM RHEOBUS EXTREME

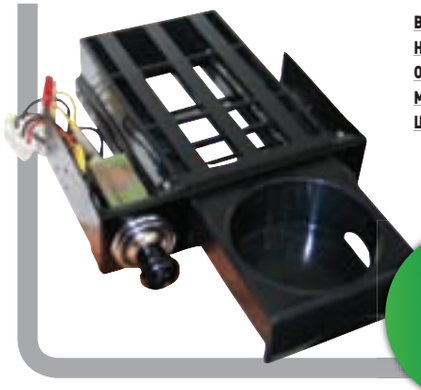
Для тех, кто любит много вентиляторов и много диодов, компания Sunbeam подготовила отличный реобас – панель для регулировки скорости вращения. Данное устройство позволяет подключать до шести вентиляторов мощностью до 30 Вт при максимальной скорости вращения. Напряжение каждого из шести каналов калибруется с помощью прозрачных пластиковых ручек. Чем выше напряжение, тем ярче свечение встроенного светодиода, которым снабжена каждая из ручек. Рассматриваемый реобас устанавливается в обыкновенный отсек форм-фактора 5.25. Он может послужить украшением любого компьютера. В комплекте поставляется провод для подключения к системной плате с датчиком скорости вращения, инструкция по подключению, а также крепежные винты.

$15

МАТЕРИАЛ: пластик, синтетика
КОМПЛЕКТАЦИЯ: ткань для фильтра, крепежи, натяжные каркасы, винты
СОВМЕСТИМОСТЬ КОМПЛЕКТА: любые корпуса
ТИП КРЕПЛЕНИЯ КАРКАСА: винтовой
ТИП КРЕПЛЕНИЯ ФИЛЬТРА: на липучке

CHIEFTEC DUST GUARD

Если крышку компьютерного корпуса запереть и не заглядывать внутрь в течение пары лет, то, открыв, можно попросту задохнуться от пыли. Конечно, настоящий моддер постоянно совершенствует внутреннее содержимое своего ПК, однако даже в этом случае установка пылевого фильтра необходима. Мелкие частицы иногда содержат проводящие элементы и, оседая на поверхности плат, могут в конце концов вызвать электрическое замыкание. Мало того, велика вероятность попадания внутрь системного блока насекомых. Комплект Chieftec Dust Guard позволяет установить защитные фильтры там, где смонтированы вентиляторы, работающие на выдув. Все необходимое для монтажа и сборки фильтров с последующей фиксацией в корпусе предусмотрено в комплекте.



ВРЕМЯ СРАБАТЫВАНИЯ ПРИКУРИВАТЕЛЯ: ~ 15 сек
НАПРЯЖЕНИЕ ПИТАНИЯ: 12 В
ОТСЕК ДЛЯ УСТАНОВКИ: 5.25"
МАТЕРИАЛ: алюминий, пластик
ЦВЕТ: черный

$20

SUNBEAM BHCL-BA

Еще одна внешняя панель от компании Sunbeam отличается весьма интересной функциональностью. С помощью нее нельзя определить температуру в корпусе системного блока или откалибровать скорость вращения воздушных нагнетателей. В нее встроены лишь прикуриватель и подставка для чашки или банки с напитком. При этом некурящие пользователи тоже смогут извлечь пользу из типового порта на 12 В. При желании через него можно заряжать мобильный телефон – достаточно приобрести специальный переходник, рассчитанный на такие разъемы. Когда подставка не нужна, она убирается внутрь панели, а при нажатии на выносную клавишу выскакивает вновь. К блоку питания панель подключается с помощью обыкновенных молексов.

$254

ВНЕШНИЕ ОТСЕКИ: 4x 5.25", 1x 3.5"
ВНУТРЕННИЕ ОТСЕКИ: 6x 3.5"
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: 5x 120-мм вентиляторов (два из них – опционально)
МАТЕРИАЛ: сталь SECC (толщина стенок ~ 1 мм)
РАЗМЕРЫ: 517x507x205 мм

ANTEC P182

Каких только корпусов не видел этот свет! Производители используют различные ухищрения для того, чтобы привлечь покупателей. Компания Antec представила корпус, стенки которого являются зеркалами. Металлические накладки отполированы до зеркального блеска, однако не это главная особенность устройства. Данный корпус – настоящая находка для моддера. На заднюю панель вынесены два отверстия для вывода трубок СВО. Производителем предусмотрено пять посадочных мест для вентиляторов 120 мм. Блок питания устанавливается в основание, а все корзины снабжены металлическим кольцом для более удобного извлечения. В целом корпус обладает большим количеством особенностей, о которых не расскажешь в двух словах, но своих денег он, безусловно, стоит.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$318
Материнская плата: ASUS MAXIMUS Extreme (X38, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$330
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-III PC-16000 9-9-9-28 (OCZ3P20002GK)	$318
Видеосистема: Palit GeForce GTX 260 896 Мбайт	$548
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$234
CD-привод: Pioneer BDC-S02 SATA 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x	$191
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$2089

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 501 BT

3DMark'06, Default Settings	14732
3DMark'05, Default Settings	21334
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	122
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	143

Конфигурация мощного компьютера Intel преобразилась благодаря появлению GeForce GTX 260. Стоит он не очень дорого. Процессор же остался прежним, ибо ставить на игровой компьютер четыре ядра бессмысленно.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9850 BOX Black Edition (2.5 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$245
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSL, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$314
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (OCZ2RPR11502GK)	$100
Видеосистема: ASUS HD3870X2 1 Гбайт GDDR3	$426
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$234
CD-привод: Pioneer BDC-S02 SATA 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x	$191
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$1660

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 825 BT

3DMark'06, Default Settings	13823
3DMark'05, Default Settings	20142
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	100
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	128

Игровой компьютер на AMD Phenom X4 остался прежним. Немного снизилась цена, что сделало его весьма привлекательным в глазах энтузиастов и заядлых геймеров.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$200
Материнская плата: Asus P5Q (P45, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$188
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (OCZ2RPR11502GK)	$100
Видеосистема: Point of View GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$199
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$117
CD-привод: LG GH20NS10 SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$26
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$883

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 435 BT

3DMark'06, Default Settings	11893
3DMark'05, Default Settings	17459
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	80
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	91

У модулей памяти OCZ довольно интересная система охлаждения на тепловых трубках. Это может помочь при разгоне системы. К слову, Intel Core 2 Duo E8400 с легкостью выдерживает частоты свыше 3 ГГц.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9550 (2.2 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$200
Материнская плата: ASUS M3A (AMD 770, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$90
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (OCZ2RPR11502GK)	$100
Видеосистема: Gigabyte GV-R485-512H-B (ATI Radeon HD 4850) 512 Мбайт GDDR3	$250
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$117
CD-привод: LG GH20NS10 SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$26
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$836

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 583 BT

3DMark'06, Default Settings	11012
3DMark'05, Default Settings	16352
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	80
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	84

В компьютер среднего уровня от AMD было решено установить новейшую видеокарту с чипом ATI Radeon HD 4850. Ее стоимость пока еще завышена, но на момент выхода журнала должна снизиться до $200.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8300 (2.83 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$177
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$84
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$78
Видеосистема: XFX 8800GT 650M XXX 256 Мбайт GDDR3	$180
Дисковая подсистема: Western Digital 500 Гбайт (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$84
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$652

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 400 BT

3DMark'06, Default Settings	9903
3DMark'05, Default Settings	15402
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	70
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	83

Новый процессор за прежнюю цену! В остальном слабый игровой компьютер остался таким же. Что интересно, EliteGroup P35T-A – самая доступная плата на чипсете Intel P35.

AMD

Процессор: AMD Phenom X3 8450 BOX (2.1 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, Socket AM2/AM2+)	$153
Материнская плата: EliteGroup A740GM-M rev1.0A (AMD 740G, 2 DDR-II, 24+4 pin)	$54
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$78
Видеосистема: XFX 8800GT 650M XXX 256 Мбайт GDDR3	$180
Дисковая подсистема: Hitachi 320 Гбайт (HDP725032GLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	$57
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$571

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 450 BT

3DMark'06, Default Settings	8802
3DMark'05, Default Settings	12543
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	53
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	66

Игровой компьютер за минимальную цену. Поиграть удастся, но, вероятно, не с максимальными настройками графики в современных играх. Дешево и сердито!

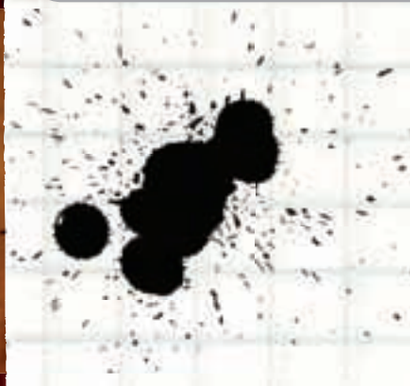
Все цены указаны по состоянию на 7 июля 2008 года

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Кажется, это было совсем недавно, а на самом деле прошло уже 10 лет. 21 августа 1998 года. Наша страна пыталась прийти в себя после дефолта. Вполне безобидная аббревиатура ГКО (государственные краткосрочные обязательства) стала синонимом великому и могучему нецензурному слову из трех букв. Курс доллара вырос почти в три раза. Народ тщетно надеялся спасти сбережения: многие банки не спешили снимать со своих дверей таблички с многозначительной надписью «Технический перерыв», а в торговых центрах отказывались продавать бытовую технику, ювелирные украшения и другие дорогостоящие товары. Казалось, еще чуть-чуть – и все окружающие тебя люди сойдут с ума. Успокоительное средство нашлось в совершенно неожиданном месте – в арендуемом частником у владельцев продуктового магазина крохотном отделе с компьютерными играми. Среди хорошо знакомых дисков выделялась единственная новинка под названием Tom Clancy's Rainbow Six. Не обратить на нее внимание было очень трудно: вооруженный пистолетом спецназовец в черно-зеленом камуфляже целился потенциальным покупателям прямо в лицо...

Борис Соколов,
ведущий рубрики



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

НА СТРАЖЕ МИРОВОГО ПОРЯДКА

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter/ Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Red Storm Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Red Storm Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

ДАТА ВЫХОДА
21 августа 1998 года

НЕОБЫЧНОЕ ЛЕКАРСТВО

Как творение Red Storm Entertainment появилось в России в тот же день, что и в США, – уму непостижимо. Неужели кто-то сумел утащить партию дисков с заводских складов? Скорее всего, к нам привезли вышедшую в последний день июля европейскую версию игры. Впрочем, это не так важно. После того как на рабочем столе компьютера поселилась иконка с помещенной в ярко-алую рамку буквой R, все проблемы отошли на второй план. Обесценившиеся рубли и, как следствие, взлетевшие до небес цены, увеличившийся внешний долг страны перед иностранными кредиторами и прочие неприятные последствия дефолта волновали куда меньше, чем судьба двух десятков виртуальных персонажей.

Только что одетый в красные тренички бразильский наркобарон Рамон Калдерон тяжело ранил из «Узи» американского штурмовика Динга Чавеза. Остальные бойцы синей группы быстро разобрались с негодяем, но миссию придется запустить заново. Из-за своей оплошности боец долгое время проваляется на больничной койке, а потом вернется в строй со значительно снизившимися характеристиками. Способность к командованию – 100 баллов, обращение с огнестрельным оружием – 100, скрытность – 100. Еще три параметра не ниже 90. При этом Динг довольно неплохо управляется с электроникой и взрывчаткой. В общем, на все руки мастер. Терять столь классного специалиста нельзя, ведь впереди больше десятка сложнейших операций. Определенно надо начинать штурм хорошо укрепленной виллы еще раз. Если опять будут потери, придется разработать новый план действий.

СВЕТ РАДУГИ

23 августа 1998 года. Телевизионные новости с интервью назначенного вместо Сергея Кириенко на пост и.о. председателя правительства РФ Виктора Черномырдина выступают в качестве малозаметного фона. Все внимание приковано к экрану монитора компьютера.

В созданном известным американским писателем Томом Клэнси (Tom Clancy) виртуальном мире уже наступил 1999 год. В красочном видеоролике показывают реющий на ветру советский флаг. Голос за кадром сообщает о том, что раньше нашей планете угрожала ядерная война между двумя сверхдержавами. После развала СССР Запад вздохнул с облегчением, но на пороге нового тысячелетия возникла новая проблема – международный терроризм. Вооруженные подразделения, которые раньше были орудиями

стран – участниц холодной войны, стали действовать самостоятельно. С каждым годом положение становилось все хуже и хуже. Силы безопасности отдельных стран уже не справлялись с нахлынувшей волной насилия.
При штабе НАТО создали интернациональное спецподразделение «Радуга», способное за считаные часы нейтрализовать противников в любой точке Земли. Никаких переговоров, только уничтожение или захват. В состав организации вошли 20 лучших спецназовцев, в том числе бывший альфовец Геннадий Филатов. Штаб возглавил опытный офицер ЦРУ Джон Кларк.

ТРИ КИТА

Это сейчас при определении жанра последних представителей серии Tom Clancy's Rainbow Six не возникает никаких сомнений. Бежим, стреляем, периодически взаимодействуем с напарниками с помощью несложного набора приказов – все предельно просто: чистой воды экшен. Десять лет назад было иначе. Игра представляла собой революционную для тех времен смесь из тактической стратегии, шутера от первого лица и ролевки.
Каждая операция состояла из трех частей. Первая – брифинг. Штаб вводит в курс дела: предоставляет досье на новых персонажей, передает самые последние разведданные и ставит конкретные задачи. Чем выше порядковый номер миссии, тем сложнее выполнять приказы. Одно дело перебить в небольшом бельгийском посольстве в Лондоне горстку боевиков и спасти единственного заложника, совсем другое – зачистить дамбу на границе Венгрии и Словакии, деактивировать взрывное устройство и при этом доставить целым и невредимым в зону эвакуации террориста-информатора.

РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

Вторая часть – подготовка. Сначала необходимо определиться с тем, сколько людей потребуется для выполнения операции. На задание разрешено взять не больше восьми человек. Бойцов характеризуют 10 параметров. Условно всех можно разделить на четыре группы. Больше всего штурмовиков. Они выделяются высокой агрессивностью, выносливостью и прекрасно обращаются с огнестрельным оружием. Куда меньше взрывников и «призраков». Самое привилегированное положение у электронщика. Лишь француз Алан Дюбарри прекрасно разбирается в хитросплетении разноцветных проводков. В принципе какое-нибудь чудо техники может обезвредить любой оперативник с более-менее прокачанным параметром «знания в области электроники», просто на это у него уйдет намного больше времени.
Затем надо подобрать экипировку. Чем вооружить своих подопечных: мощными штурмовыми винтовками M16 A2 и CAR-15, более легкими и скорострельными пистолетами-пулеметами H&K MP5 A2 или уж совсем миниатюрными H&K MP5K-PDW? А может быть, воспользоваться старыми добрыми H&K MP5SD? Глядишь, противники не услышат стрекота глушителей. Стоит ли вручать одному из бойцов дробовик Benelli M1? Какой защитный костюм надеть: средний пятнистый, тяжелый черный или выпендриться и отправиться на штурм здания в легком пустынном? Какой из шести автоматических пистолетов вы-

Тот самый бразильский наркобарон. Носит красный спортивный костюм Adidas и не расстается со скорострельным «Узи».

Только что бразильский наркобарон Рамон Калдерон тяжело ранил американского штурмовика Динга Чавеза.

Во время операции напарник чаще всего молчит. Мог бы сказать простое человеческое спасибо, ведь только что ему спасли жизнь.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

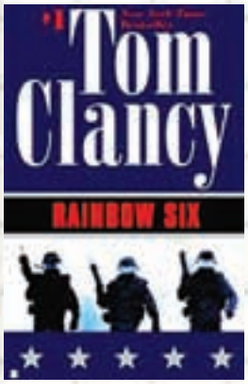
Явными преимуществами совместного проекта Тома Клэнси и Red Storm являются свежая идея вкупе с оригинальными решениями, очень сильная сюжетная линия и не менее сильная предыстория, в известной мере стильная графика, удобный интерфейс, гибкость и широта тактической части игры. При этом, рассматривая составляющие Rainbow Six под микроскопом, нельзя выявить что-то такое, что просто бы сразило наповал. Технически проект выполнен на крепком профессиональном уровне, но и не более того. Нет сомнений, у Rainbow Six большие перспективы.

«Страна игр» №10 (29) 1998, оценка 8.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Rainbow Six – одна из лучших игр, в которые я играл в этом году, и стоит в одном ряду с лучшими играми, в которые я когда-либо играл за всю свою жизнь. Одним махом сотрудники Red Storm Entertainment превратились из малоприметных разработчиков в людей, восседающих на самом большом сокровище индустрии электронных развлечений. Невероятный геймплей, крепкая графика и фантастические арены для сетевых сражений не похожи ни на что, во что вы играли прежде.

Сайт IGN, оценка 9.4 из 10



ИГРАЕМ И ЧИТАЕМ

Практически одновременно с релизом Rainbow Six вышел одноименный роман Тома Клэнси (Tom Clancy). Книга и игра различаются целым рядом существенных моментов. Так, в литературном произведении подавляющее число сотрудников «Радуги» – американцы и англичане. По одному представителю есть у Германии, Франции и Израиля. В состав групп быстрого реагирования входят только мужчины. Хрупкие женщины работают при штабе. Оперативники разделены на два мобильных подразделения по 10 человек в каждом, тогда как в игре ты можешь взять на задание не больше восьми человек и разбить их на четыре отряда.

Огромные емкости заполнены взрывоопасным веществом, так что надо действовать аккуратно.

ЗНАЙ НАШИХ!

В интернациональной антитеррористической команде заметную роль играет наш соотечественник Геннадий Филатов. Сценаристы придумали довольно убедительную предысторию. Российский штурмовик родился в Пскове. С 1981 по 1985 год воевал в Афганистане, а в 1987-м стал бойцом спецподразделения «Альфа». Участвовал в десятках блестящих операций на территории СССР и Восточной Европы. В 1991 году вместе со своими коллегами отказался штурмовать Белый дом, после чего подал в отставку и открыл частное охранное предприятие. Спустя шесть лет он вновь вернулся в «Альфу», а в 2000 году вошел в состав «Радуги».

брать в качестве дополнительного оружия? Чем занять еще два пустующих слота: наборами сапера, медвежатника или электронщика, дополнительными обоймами, датчиком сердцебиения, специальной взрывчаткой для открывания дверей, осколочными или светошумовыми гранатами? Настоящий праздник для любителей оружия!

ТЕОРИЯ

В специальном меню представлена поэтажная схема здания. Условными обозначениями отмечены зоны высадки и эвакуации, террористы, заложники и установленные бомбы. На первый взгляд редактор выглядит чересчур громоздким. Но если хорошенько разобраться, то все не так уж и сложно. Выбираем одну из нескольких групп и расставляем на карте контрольные точки. Так, «красные» обогнут здание и остановятся возле черного входа. «Синие» подойдут к парадной двери. «Зеленые» залезут по пожарной лестнице на крышу, а «золотые» прикроют, когда придется отходить). Задаем бойцам тип и скорость движения.

Все готово. Теперь надо назначить так называемый go-код, после его активации начнется самое интересное. Несколько кликов мышью – и все готово. Как только в наушниках прозвучит команда: «Альфа, пошел!» – «красные», «синие» и «зеленые» начнут атаку с трех сторон. Если все пройдет как надо, террористы даже не успеют понять, что к чему. Осталось распределить спецназовцев по группам. Желательно, чтобы все оперативники были с высоким параметром «командные действия».

ПРАКТИКА

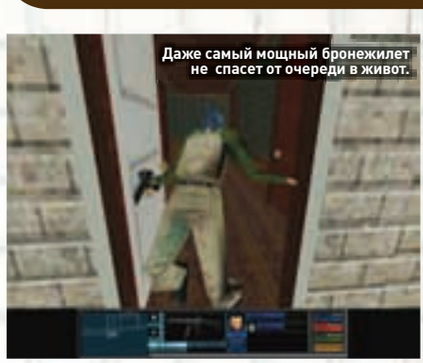
Финальный аккорд – претворение плана в жизнь. После загрузки уровня ты смотришь на окружающий мир через перекрестие прицела глазами одного из спецназовцев. Каких-то две минуты назад он был всего лишь фотографией из личного дела. А сейчас это живой человек, рядом с ним стоят его товарищи.

Увы, при составлении плана нереально учесть все нюансы. В прошлый раз автоматчик стоял спиной к двери, а сейчас он расположился к ней лицом и успел раньше тебя нажать на курок. Для того чтобы отправиться на тот свет, достаточно одной пули. Иногда спасает бронежилет и ты отделываешься легким или тяжелым ранением. В первом случае даже можно продолжать участие в операции, во втором приходится лежать на полу и молиться, чтобы напарники побыстрее перестреляли всех врагов. Впрочем, в любой момент игроку разрешается взять на себя управление другим оперативником. Миссия продолжается, пока жив хотя бы один человек. Никаких сохранений. Что-то не заладилось – изволь переиграть миссию заново. Ошибся с планом – черти новую схему.

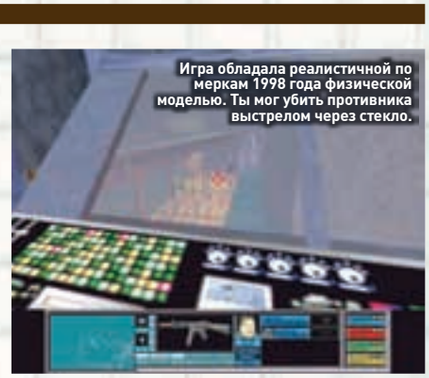
Раненые со временем возвращаются в строй, но со значительно снизившимися боевыми характеристиками. С каждой выполненной операцией у бойцов накапливается психологическая усталость, периодически им нужно предоставлять отдых. В любой момент место ветеранов могут занять резервисты. Да, у них не так сильно прокачаны те или иные параметры, но что поделаешь. Чувствуешь себя тренером клуба в футбольном менеджере, только вместо травмированных и уставших спортсменов – элитные спецназовцы.

НОУ-ХАУ

Rainbow Six не была идеальной игрой даже по меркам 1998 года. Тут тебе и кажущаяся примитивной после знакомства с Unreal трехмерная графика, и громоздкий интерфейс планирования операций, и отсутствие возможности попасть в меню настроек во время боя. Сейчас, по прошествии 10 лет, понимаешь, что творение Red Storm Entertainment все равно оставило бы яркий след в истории индустрии электронных развлечений, даже если бы его сделали на простеньком движке Build. Главное – уникальная концепция. Разработчики первыми догадались создать невероятно реалистичную игру, скрестив сразу несколько жанров. За это им честь и хвала. **PG**



Даже самый мощный бронежилет не спасет от очереди в живот.



Игра обладала реалистичной по меркам 1998 года физической моделью. Ты мог убить противника выстрелом через стекло.

РАДУГА ПОСЛЕ ПОЛИТИЧЕСКОГО ДОЖДЯ

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ОДНОГО ШЕДЕВРА

Tom Clancy's Politika.

Tom Clancy's SSN.

«Радуга», конечно.

ТОМ КЛЭНСИ: ЧЕЛОВЕК-БРЕНД

Том Клэнси (Tom Clancy) был одним из первых писателей, кто в 80-е годы прошлого столетия разглядел в слабо развитой индустрии электронных развлечений огромный потенциал. В 1987 году на шести различных платформах был издан подводный симулятор по мотивам романа «Охота за "Красным Октябрем"». Всего за 21 год вышло больше трех десятков игр. Самые популярные из них – сериалы Rainbow Six, Ghost Recon и Splinter Cell.

К сожалению, вот уже несколько лет мастер жанра «технотриллер» не принимает активного участия в создании сценариев. Его имя используется лишь в качестве раскрученной торговой марки. Все сюжетные ходы придумывают сотрудники компаний-разработчиков.

The Hunt for Red October 1987 года выпуска от Oxford Digital Enterprises.

На данный момент Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 является самым последним представителем серии.

Red Storm Entertainment нельзя причислить к числу ведущих компаний. В ее послужном списке есть как настоящие шедевры, так и неудачные поделки. Перед нами типичный середняк, способный преподнести приятный сюрприз, точь-в-точь как принадлежащий Тому Клэнси (Tom Clancy) бейсбольный клуб «Балтимор Ориолс».

АНГЛО-АМЕРИКАНСКИЙ СОЮЗ

В 1985 году, почти сразу после выхода в свет невероятно успешной «Охоты за "Красным Октябрем"», Том Клэнси познакомился с капитаном королевского военно-морского флота Великобритании Дагом Литтлджонсом (Doug Littlejohns). Большая часть их времени уходила на обсуждение нового романа «Красный шторм поднимается», а если быть точнее, то различных технических особенностей советских и натовских кораблей. Уже тогда друзья подумывали о создании собственной студии, которая бы сосредоточилась на производстве игр по мотивам будущих книг. Реализация идеи требовала слишком много усилий, а у начинающего писателя на это попросту не было времени – издатели хотели побыстрее увидеть новые произведения.

За девять лет лицензии на книги писателя приобрели различные компании. Так, на базе «Охоты за "Красным Октябрем"» сделали аж три игры. Авторы первой – Oxford Digital Enterprises, второй – Audio Visual Magic Ltd., третьей – тандем Beam Software. Red Storm Rising занималась MicroProse Software, а стратегией The Cardinal of the Kremlin – Capstone Software.

ХОЛОСТОЙ ВЫСТРЕЛ

Симулятор подводной лодки Tom Clancy's SSN разрабатывала Clancy Interactive Entertainment. На ее базе в 1996 году была создана Red Storm Entertainment. Том Клэнси занял пост генерального директора, должность президента досталась Дагу Литтлджонсу.

Осенью 1997 года вышло дебютное творение компании – довольно блеклая стратегия Tom Clancy's Politika. В ней моделировались различные ситуации, которые бы могли возникнуть в России в случае внезапной смерти президента Бориса Ельцина. За власть боролись восемь примерно равных по силе фракций, в том числе православная церковь и даже организованная преступность.

ТОЧНО В ЯБЛОЧКО

Впрочем, в рукаве у Red Storm Entertainment был джокер под названием Rainbow Six. В октябре 1996 года во время совещания разработчиков с их боссом родилась идея создать тактический симулятор об элитной антитеррористической группе, в которой собраны лучшие бойцы со всего мира. Пока программисты писали с нуля полностью трехмерный движок, Клэнси придумал общую сюжетную канву. Дальше за дело взялись сценаристы, а Том сосредоточился на новой книге. Именно поэтому в игре и романе есть ряд существенных отличий.

Разработчики уделяли огромное внимание реализму происходящих событий. В качестве консультантов выступили члены новозеландской SAS, бывшие агенты ФБР и бойцы филадельфийского SWAT. Вопреки ожиданиям больше всего времени отняла не оптимизация движка под пятый DirectX, не создание правдоподобных прицельных сеток для различных видов оружия и не обучение искусственного интеллекта, а доводка тактической части игры. Например, интерфейс планирования претерпел как минимум четыре кардинальных изменения. Поскольку релиз Rainbow Six должен был совпасть с датой выхода одноименного романа, авторам пришлось отказаться от нескольких необычных идей. Изначально планировалось позволить геймерам руководить действиями как атакующих спецназовцев, так и обороняющихся террористов. Но даже и без этой особенности Rainbow Six ожидал большой успех. **PG**

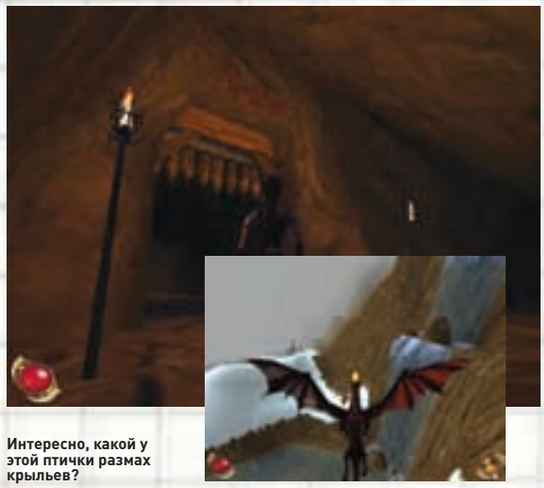
БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АВГУСТЕ

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME — ДЕВЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК
Surreal Software
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
18 августа 1999 года

События игры от Surreal Software разворачиваются в фэнтезийном мире. Девушка по имени Ринн должна пробудить после долгого сна доброго дракона Арокха и вместе с ним разобраться с разношерстными врагами под предводительством злодея Нарворса.
Все уровни можно разделить на два типа. В первом случае героиня выступает в роли пилота бомбардировщика, который то и дело поливает врагов огненной смесью (позже Арокх научится метать молнии, пускать ядовитый газ и устраивать врагам ледяные ванны). Во втором Ринн спускается на землю и шинкует полчища монстров на кусочки. Всего доступно более 50 видов оружия. Тут тебе и несколько видов мечей, и тяжелые молоты с булавами, и топоры. В дальнем бою не обойтись без лука или арбалета.
К сожалению, разработчики допустили ряд ошибок. Встречающиеся на пути монстры часто соревнуются между собой за звание самого примитивного противника. В управлении задействованы 34 кнопки плюс мышь – это явный перебор.



Интересно, какой у этой птички размах крыльев?

HEAVY METAL: F.A.K.K.2 — ВОСЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering of Developers, Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ritual Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
6 августа 2000 года

В 1999 году автор знаменитых черепашек-ниндзя Кевин Истман (Kevin Eastman) продал Ritual Entertainment права на создание игры по мотивам вселенной Heavy Metal: F.A.K.K.2. За вызывающей аббревиатурой скрывается вполне безобидное сочетание слов – Federation Assigned Ketogenic Killzone to the second level. Подопечные Ричарда «Левелорда» Грея (Richard «Levelord» Gray) взяли за основу сюжет полнометражного мультфильма Heavy Metal 2000. Прообразом главной героини послужила жена Истмана, бывшая звезда мужского журнала Penthouse и актриса Джули Стрейн (Julie Strain).
Главный козырь игры – невероятно красивая по меркам 2000 года графика. Кстати, больше всего полигонов в модели Джули ушло на женские прелести. Не подкачал и геймплей. Героиня умеет не только лихо скакать по парящим в воздухе плитам, но и одновременно использовать два разных вида оружия. Например, рубить врагов мечом и стрелять из «Узи» или прятаться за энергетическим щитом и палить из плазменного шотгана.

Джули стреляет сразу по двум целям.

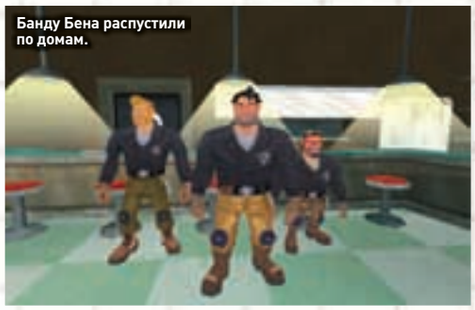
SHOGUN: TOTAL WAR – THE MONGOL INVASION — СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based/ Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
8 августа 2001 года

После завоевания Китая, Бирмы, Камбоджи и Кореи монголы решили двинуть на Японию. В залив Хаката прибыла огромная армия, однако в ночь с 15 на 16 августа 1281 года сильный тайфун Камикадзе уничтожил больше половины кораблей. Остатки флотилии спешно уплыли обратно. В Shogun: Total War – The Mongol Invasion The Creative Assembly решила пофантазировать на тему: а что бы произошло, если бы войска Хубилая (он же Кублай-хан) все-таки остались целыми и невредимыми?
В отличие от оригинальной игры в дополнении доступны только две противоборствующие стороны: клан Ходжо и Золотая орда. Дело в том, что в XIII веке Япония была единым феодальным государством, период Сэнгоку Дзидай начнется спустя почти 200 лет. По этим же причинам из игры исчезли знакомые по Shogun: Total War воины-монахи ямабуси, ниндзя и копейщики асигару, зато появились арбалетчики и кенсаи. На завоеванных территориях монголы строят лишь форты и сторожевые посты, подкрепления приходят морем.

В сражении наступил переломный момент.

ПОЛНЫЙ НАЗАД


Банду Бена распустили по домам.

Тим Шафер не участвовал в работе над Full Throttle 2.

Компания LucasArts неожиданно объявила о прекращении работ над приключенческой игрой Full Throttle: Hell On Wheels. В официальном пресс-релизе бубнилось что-то про «недостаточно высокое качество проекта», но все прекрасно понимали: причиной всему – падение интереса к квестам. Боссы LucasArts осознавали, что на джедаях они заработают куда больше, чем на обаятельном, но не знакомом с великой силой байкере Бене.

Напомним, Full Throttle – детище талантливого гейм-дизайнера Тима Шафера (Tim Schafer) – вышла в середине 90-х годов прошлого века и имела заметный коммерческий успех. LucasArts дважды пыталась сделать продолжение, но в конце концов оставила эту затею. Примерно в то же время, когда закрыли Hell On Wheels, компания прикончила сиквел адвенчуры про детективов-любителей Сэма и Макса.

НЕТОРОПЛИВАЯ ФАНТАЗИЯ

Японская компания Square Enix вспомнила, что у ролевой серии Final Fantasy миллионы поклонников на Западе, и наконец-то сообщила, когда нам стоит ждать англоязычную PC-версию онлайновой игры Final Fantasy 11. Оказалось, в конце октября 2003 года. И это при том, что в Стране восходящего солнца игра вышла еще в 2002-м. Там Final Fantasy 11 обзавелась 250 тысячами постоянных пользователей, и Square Enix планировала как минимум удвоить этот показатель, выпустив свою MMORPG в США и Европе.

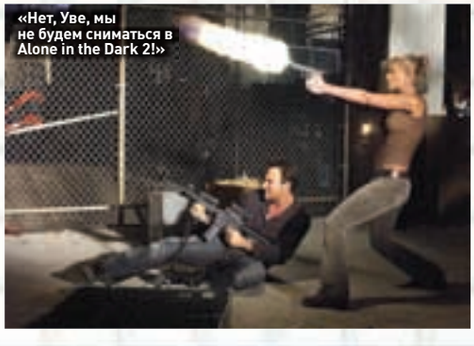
Final Fantasy 11 позиционировалась как уникальная MMORPG, поскольку она впервые позволяла играть в едином мире приверженцам разных платформ: PC и PlayStation 2. Было объявлено, что игра будет стоить 50 долларов плюс 13 – ежемесячная абонентка, плюс по баксу за каждого дополнительного персонажа на аккаунте.

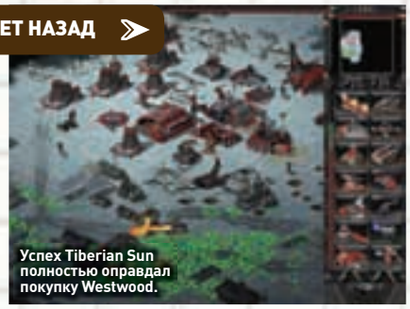
FF11 по сей день остается главной MMORPG в Японии.

В ТЕМНОТЕ С УВЕ БОЛЛОМ

В Ванкувере начались съемки фильма по мотивам известной экшен-серии Alone in the Dark, которую справедливо называют родоначальницей жанра survival horror. Роль частного детектива Эдварда Карнби досталась неплохому актеру Кристиану Слейтеру (Christian Slater), а в режиссерском кресле сидел немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll). Тогда эта одиозная личность была знакома зрителю только по скучному ужастику «Дом мертвых», и некоторые надеялись, что Болл внимет критике и исправится. Но нет, «Один в темноте» получился еще более тоскливым.

Предполагалось, что одновременно с премьерой картины выйдет Alone in the Dark 5. Разработка действительно велась. Однако в издательстве Atari раньше других поняли, какой мерзкий трэш снимает Уве, и проект притормозили. Болл потом страшно ругался, дескать, его кинули и оставили без должной рекламной поддержки.


«Нет, Уве, мы не будем сниматься в Alone in the Dark 2!»


Успех Tiberian Sun полностью оправдал покупку Westwood.

ЕА КУПИЛА ТИБЕРИЙ

В августе 1998 года издательство Electronic Arts купило Westwood Studios. За студию, известную прежде всего по RTS-серии Command & Conquer, были заплачены огромные деньги – 122.5 миллиона долларов. Даже сегодня, с учетом инфляции, немногие студии стоят столько же. Самое обидное: буквально через несколько лет «электроники» закрыли Westwood Studios.

Впрочем, в 1998-м талантливые разработчики жили надеждами и ни о чем не тревожились. Ребята как раз доделывали Command & Conquer: Tiberian Sun и вели переговоры с голливудскими магнатами по поводу экранизации C&C.

Ромеро всегда любил пошутить.

ДЖОН РОМЕРО МЕРТВ?

В конце августа мир облетела весть о том, что знаменитый гейм-дизайнер Джон Ромеро (John Romero) застрелен! В качестве доказательства в интернете был опубликован кровавый снимок с мертвым разработчиком. Взволнованные геймеры едва не оборвали телефоны полицейского управления Далласа, интересуясь, пойман ли преступник.

На самом деле в Джона никто не стрелял. Эпатажное фото было сделано для одного техасского журнала, чтобы подчеркнуть брутальность игр Ромеро (ну, ты в курсе: Doom, Quake...). Джон потом не раз извинялся перед геймерами за то, что выпустил снимок в интернет без должных комментариев.

Увы, не все анонсированные игры благополучно доживают до релиза. Порой возьмешь какой-нибудь многообещающий проект на заметку, а через несколько месяцев узнаешь о его закрытии. За последние 10 лет набралось больше сотни таких «мертвецов». Именно им и посвящена новая рубрика «Могильник». Правила довольно просты: первая страница достается наиболее перспективной разработке, вторая – трем менее заметным творениям. Впрочем, возможны изменения. Не стесняйся высказывать свое мнение на форуме нашего журнала на сайте www.gameland.ru.

20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Southpeak Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Southpeak Interactive
ДАТА АНОНСА
1997 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2000 год

В 1997 году были анонсированы два многообещающих квеста: 20 000 Leagues: The Adventure Continues и Warcraft Adventures: Lord of the Clans. К сожалению, оба проекта не дожили до релиза. О совместном творении Blizzard Entertainment и питерской студии Animation Magic мы планируем рассказать в следующем выпуске журнала, сегодня на повестке дня неудавшееся интерактивное путешествие по знаменитому «Наутилусу» капитана Немо.

150 ЛЕТ СПУСТЯ

20 000 Leagues: The Adventure Continues должна была стать продолжением романа Жюля Верна, эдаким «150 лет спустя». Сценаристы связали между собой сюжетной нитью XXI и XIX век. В 2018 году население нашей планеты разрослось до таких размеров, что человечеству попросту перестало хватать продовольствия. В стенах американской корпорации Sea Source родился смелый план по превращению морского дна в сельскохозяйственные угодья. На разведку отправилась небольшая экспедиция: биолог Уилл Стюарт, отставной лейтенант-подводник Лиза Паретти (а как же старое поверье про женщин на борту, тем более на боевой субмарине?), сын директора корпорации Ларри Локарт и инженер Стефан Вулфи.

Однажды путешественники обнаружили среди коралловых рифов легендарный «Наутилус». Судя по основательно проржавевшей обшивке и следам от некогда висевших на стенах картин, экипаж давным-давно покинул субмарину. Тем не менее знаменитый салон и библиотека сохранились в первозданном виде. Дальнейшие исследования показали, что капитан Немо изобрел не только электрическую подводную лодку, но и первый в мире киноаппарат, с помощью которого он снял небольшой звуковой фильм с обращением к гостям.

Пока герои изучали орган (оказывается, он был механическим и исполнял все мелодии самостоятельно) и прочие достопримечательности, пираты разнесли на мелкие кусочки современный исследовательский аппарат. Единственный путь к спасению – разобраться с зашифрованными инструкциями по эксплуатации «Наутилуса», запустить двигатель и продолжить путешествие. По замыслу сценаристов, четверке исследователей предстояло повторить путешествие 150-летней давности: посетить Атлантиду, Малабарские острова, Фиджи, Марианскую впадину с гигантским морским змеем и высадиться на «Таинственном острове» в форме черепа.

СИМБИОЗ

В основе 20 000 Leagues: The Adventure Continues лежала созданная в недрах Southpeak Interactive технология Video Reality. Если не вдаваться в мелкие технические подробности, то ее суть заключалась в следующем: отснятое видео комбинировалось с полностью трехмерной графикой, при этом игрок мог вращать камеру на 360 градусов и взаимодействовать с множеством активных точек.

Все свои роли актеры играли на фоне так называемой зеленой тряпки. Позже разработчики наполняли пустой кадр различным реквизитом, в том числе трехмерными моделями. Специалисты подготовили больше 1100 предметов интерьера (старинные столы, картины, книги и т.д.) и десятки необычных костюмов, включая раритетные скафандры для подводного плавания.

ПОГРУЖЕНИЕ ОТМЕНЯЕТСЯ

С 27 по 30 мая 1998 года на проходившей в Атланте выставке E3 авторы представили на суд публики сырую демоверсию своего творения. К этому моменту были отсняты все сцены с участием актеров и собраны первые эпизоды игры. Оставалось доделать остальные уровни и протестировать готовый продукт. До сих пор неизвестно, почему проект так и не дожил до релиза.

Архивы новостей позволяют лишь частично восстановить последовательность событий. После демонстрации игры на E3 в Сети не появилось ни одного свежего скриншота. Впрочем, этому есть объяснение. Southpeak Interactive удалось заполучить лицензию на многообещающий фильм «Дикий, дикий Вест», поэтому все силы разработчиков были брошены на создание одноименной адвенчуры. Фильм с треском провалился в прокате, не самых лучших отзывов удостоилась и Wild Wild West: The Steel Assassin. Затем компанию покинул главный дизайнер Ли Шелдон (Lee Sheldon), на котором держалась чуть ли не вся игра.

В марте 2000-го проект был официально закрыт. Взамен можем порекомендовать неплохую адвенчуру от 20 000 Leagues Under the Sea.

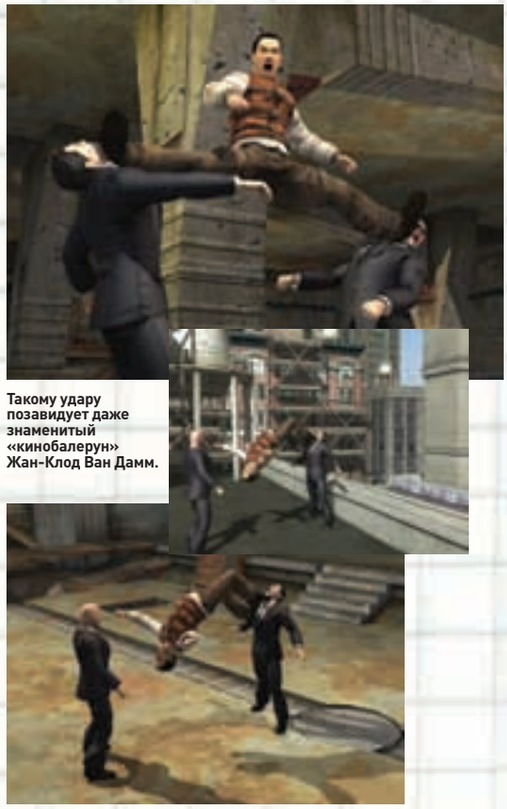
BULLETPROOF MONK

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Empire Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Mucky Foot Productions
ДАТА АНОНСА
2003 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2003 год

Во время разработки игр по мотивам голливудских блокбастеров качество отходит на второй план, важнее всего – сроки. Готовый продукт должен поступить в продажу за пару недель до начала проката картины или хотя бы в день ее премьеры, но никак не позже. Иначе издательство недосчитается большого количества покупателей. То что Bulletproof Monk не успеет выйти одновременно с одноименным фильмом, было ясно с самого начала. Уж слишком много обещали сотрудники Mucky Foot Productions. 19 миссий в сюжетной кампании, 15 арен для режима «аркада» и 12 разновидностей мультиплеера плюс реалистичная физика окружающего мира и симпатичная графика.

В середине апреля 2003 года «Пуленепробиваемый» (почему-то наши прокатчики решили убрать из названия слово «монах») показали в США, Великобритании и Гонконге, а первая более-менее конкретная информация об игре появилась лишь в двадцатых числах мая. Впрочем, скриншоты и короткий видеоролик выглядели настолько здорово, что многие геймеры согласились ждать релиз столько, сколько нужно. Трехмерная копия Чоу Юн-Фата (Chow Yun-Fat) лихо исполняла цирковые кульбиты, то и дело «отоваривая» руками и ногами многочисленных противников в черных костюмах. Изредка мастер восточных единоборств использовал пару автоматических пистолетов. Также планировалось включить в игру и двух других героев фильма: персонажа Шона Уильяма Скотта (Seann William Scott) (да-да, тот самый Стифлер из «Американского пирога») и Джейд в исполнении Джейми Кинг (Jaime King).

В ноябре 2003 года Mucky Foot Productions объявила о банкротстве. В своем прощальном письме руководители компании написали: «Игра увидит свет, несмотря на разорение фирмы» – и попросили дождаться нового пресс-релиза. Интересно, есть ли хоть один человек, который все еще верит в чудесное воскрешение Bulletproof Monk?



Такому удару позавидует даже знаменитый «кинобалерун» Жан-Клод Ван Дамм.

X-ISLE: DINOSAUR ISLAND

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Crytek Studios
ДАТА АНОНСА
1999 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2002 год

С 3 по 5 сентября 2000 года в стенах лондонского выставочного центра «Олимпия» на стенде NVIDIA показывали заточенную под возможности новомодной видеокарты GeForce3 техническую демоверсию X-Isle. Тогда название компании-разработчика проекта не говорило ни о чем. «Crytek Studios?» – переспрашивали несведущие зрители. «А-а-а, очередная команда, вознамерившаяся переплюнуть id Software и Epic Games? Ну-ну...» «Из Германии, говорите? Основана тремя братьями-турками? Очень интересно. Что ж, посмотрим...»

Посмотреть действительно было на что. За год разработчикам удалось создать мощный графический движок. Камера показывала панораму невероятно красивого тропического острова, затем пролетала сквозь кущи высоких пальм, после чего переключалась на крупные планы ящеров. Вот бронтозавр неспешно пьет воду из озера, наглядно демонстрируя нам преимущества иерархичной скелетной анимации. Вот яркие солнечные лучи переливаются на шкуре гиганта, заставляя нас лишний раз удивиться уровню детализации картинки. А вот нам показывают, как стайка велоцирапторов рвет на части тело своей жертвы, после чего хочется поблагодарить разработчиков за первоклассную анимацию движений.

По задумке Crytek Studios различные ящеры должны были выступать в качестве живых мишеней. Согласно сюжету небольшому отряду морских пехотинцев поручили зачистить пять тропических островов. Однако выполнить задание не так-то просто – за годы эволюции динозавры стали разумными существами и теперь по части интеллекта почти не уступают людям. Так что еще неизвестно, кто здесь охотник, а кто жертва.

Что же случилось со столь амбициозной игрой? Разработчики продолжали совершенствовать графическую технологию, после чего пришли к выводу, что им стоит взяться за абсолютно новый проект. Улучшенную версию движка назвали CryENGINE, а саму игру – Far Cry. От командного FPS, в котором бы люди сражались против динозавров, в конечном итоге остались только тропические острова. Стоило ли убивать X-Isle? Сейчас Crytek по праву считается одним из лидеров среди разработчиков экшен-игр. Так что нет смысла заниматься гаданием на кофейной гуще. Победителей не судят.

Редкий динозавр долетит до озера.

РЕШАЙ: ВЗРОСЛЕТЬ И НЕ ИГРАТЬ ИЛИ ПОРА ВПАДАТЬ В ДЕТСТВО?

Всем привет! Новый месяц, новая порция писем, новые темы для разговора. Все как обычно. Вот только я, Иван Гусев, сегодня в обтягивающем сиреневом трико и залихватском картузе с помпоном, но разве важно, в каком виде я работаю на благо редакции?
Знаете, мне почему-то начинает казаться, что российские геймеры... не то чтобы закомплексованные, но как-то неоправданно робки. «Мне 24 года, а я все еще люблю игры...» Какой кошмар, немедленно к психотерапевту! «Я девочка, но мне нравятся шутеры». Замуж, дура, срочно замуж! «Хочу купить себе приставку, но, боюсь, друзья не поймут – они все играют на PC». И правильно делают, а тебя, предателя, публично обольют фекалиями!
Ребята, откуда эта неуверенность? С чего вас так волнует мнение других людей? Не пора ли уже самим решать, что хорошо и нравится, а что тоскливо и на фиг не нужно? Хватит уже оглядываться на других. Те, другие, может, пьют одеколон и тайком ездят в круизы по Волге с «Аншлагом».

ПИСЬМО НОМЕРА

Вы помните свое детство? Я помню. Перед глазами всплывает одна и та же картина: огромный двор с сараями по бокам, каштан, липа, детская лесенка. Впрочем, тогда двор был огромной планетой трансформеров, сараи казались гигантскими горами, деревья – смотрительными башнями, а лесенка – частью боевого робота. Тогда вообще все казалось другим – благодаря богатому воображению.
Просматривая интернет-форумы геймеров, я часто натыкаюсь на мнение, будто игры уже не те, что раньше, а разработчики стали продажными, бездушными бизнесменами. Ветераны кричат, что гораздо интереснее играть в хиты минувших дней. «Неужели разработчики действительно перестали вкладывать в игры душу и стремятся лишь заработать?» – подумал я. За новинки садился с априорным чувством отвращения и в приятной грусти гонял Samurai Showdown 2 на эмуляторе Neo-Geo.
Было просто необходимо во всем разобраться. Фильмы, музыка, телевидение – все стало не тем. И что? В этом тоже повинны саблезубые демоны капитализма – разработчики видеоигр? Очевидно, что нет. Но кто же тогда? Современные рыночные отношения и культ собственности? Всеобщая деградация культуры? Хм-м, на пару недель я стал сторонником этого тезиса. Однако потом все прояснилось. Посмотрите на детей (семи лет и старше)! Они играют в современные игры и испытывают те же чувства, что мы с вами много лет назад. Для них современные игры – как для нас Super Mario Bros. Нынешние подростки спустя 15–20 лет скажут: «А помнишь NFS: ProStreet, Halo 3, Gears of War? Сейчас уже так не делают. Сплошная коммерция без души».
Понимаете, о чем я? Современные игры так же интересны, как старые. Просто эмоции, пережитые в детстве, запоминаются лучше. Вот и кажутся старые игры интереснее. Теперь ты большой, пережил кучу разочарований, вкалываешь, эмоции притупились от стрессов и проблем. Не удивляйся, что и игры для тебя уже «не те». Но... Улыбнись – и весь мир улыбнется тебе, заплачь – и будешь плакать в одиночку. Я свой выбор сделал. Жизнь прекрасна, друг! Игры прекрасны! Откройся, как ребенок, и все вмиг окрасится в сказочные цвета.

Eriks Kerdikoshvili

Верно, пока ты юн, многое воспринимается иначе. Мой четырехлетний сын Гриша сейчас играет на Nintendo DS в ролевку Pokemon Diamond. Графика там примитивна донельзя да и геймплей весьма однообразен, но мальчик этого не понимает. Он переживает первое в своей жизни эпическое приключение. Набегал уже порядка 100 часов, знает все карты наизусть и какое заклинание против какого покемона следует применять. Впрочем, на мой взгляд, дело не столько в возрасте, сколько в новизне опыта. Я видел немало взрослых дядек, которые, перемахнув 30-летний рубеж, из любопытства покупали The Elder Scrolls 4: Oblivion или World of Warcraft и теряли покой и сон. Они с головой погружались в игру, забывая обо всем. Правда, рано или поздно здравый смысл торжествовал, мужики вспоминали, что у них вообще-то важная работа в фирме, жена-домохозяйка и маленькие дети. Однако в баре, глотая кофе в обеденный перерыв, они рассказывали мне с горящими глазами не о своих бизнес-проблемах, а о каком-то жутко замороченном боссе из виртуального мира. Прям как малые дети.

А за здравый смысл награждаем тебя, Эрикс, многофункциональным плеером Iriver E100 с 4 гигабайтами памяти и LCD-экраном.

Я родом из Санкт-Петербурга и подключен к безлимитке. Можно скачать почти все. Я размышляю о смысле существования пиратства в исторической перспективе. И прихожу к о выводу: пиратство было, есть и будет, ибо становление большинства древних государств связано с развитием пиратства (Египет, Греция, киликийцы и пр.), следовательно, это нельзя рассматривать как нечто плохое. Компьютерное пиратство есть не что иное, как то же самое пиратство, но в другое время и в другом формате (информационных технологий). То есть это новое историческое явление, которое исчезнет, только если уничтожат все компьютеры, что вряд ли.

Из Санкт-Петербурга, Ярослав Антонов

Всемирная история Ярославу, судя по всему, знакома поверхностно. Античные Египет и Греция были великими государствами вовсе не потому, что местные жители беспредельничали на морях. Как раз наоборот, экономика развивалась благодаря мирному земледелию и животноводству.
Киликийские пираты сильно досаждали Риму, но уже тогда, в I веке до нашей эры, с ними не сюсюкали. Полководец Гней Помпей во главе флота в 500 кораблей за три месяца очистил Средиземное море. Пленных пиратов казнили, как и разбойников, распятием на кресте.
Флибустьеры, корсары и каперы занимались исключительно подрывом военной и экономической мощи разных стран – в интересах «заказчика». Современные же информационные пираты еще хуже – они воюют против всех. Каждая украденная игра – удар по мировой экономике. Ну да, по силе он сравним с комариным укусом, но представь, что будет, если Ярослава облепит туча комаров. Будет ли он по-прежнему кричать: «Комары – это историческое явление, поэтому их нельзя рассматривать как нечто плохое!»? Сомневаюсь.

Здравствуй, что ли, дорогая редакция «РС ИГРЫ»!
Я, как говорится, о наболевшем. Лето скоро кончится и грянет 29 августа, день выхода «Сталкера: Чистое небо» – шутера, которого я жду с нетерпением. И вот я уже вижу, как радостный побегу в магазин покупать лицензию!
Хотя нет, стоп! Разберемся поподробнее. С каждым новым увиденным мной видеороликом из игры, с каждым интервью разработчиков (обещают золотые горы, графику невиданной красоты и суперумный искусственный интеллект) я задаюсь вопросом: черт возьми, почему не прислушиваются к советам геймеров по игре? Разработчики игру делают для себя или для нас? Я считаю: нам, геймерам, нужен абсолютно новый продукт, где улучшенная анимация персонажей и нормальная мимика, многополигональные текстуры, высокая детализация, новое оружие и, наконец, реалистичная вода. Мне же кажется, что под видом приквела «Чистое небо» нам подсунут ту же самую игру на «подштукатуренном» старом движке! Хочется верить, что разработчики услышат наши, геймеров, просьбы и выполнят свои обещания, иначе я куплю пиратский диск и заявляю об этом открыто!

С уважением, ваш постоянный читатель kelevra

И тебе привет, kelevra. Знаешь, ты торопишься с выводами насчет «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Ребята из GSC Game World не просто обещают золотые горы, они усердно работают. Кричать «Халтура!» можно только после того, как игра выйдет и станет ясно, что она плоха. Это, кстати, маловероятно. Если бы украинским камрадам было плевать на реакцию геймеров, студия выпустила бы шутер еще весной, как первоначально обещала, а не сдвинула релиз на конец лета.
Да, «Чистое небо» – это не S.T.A.L.K.E.R. 2, а скорее игра, чья задача – закрепить успех игры «Тени Чернобыля». Слишком много геймеров, закончив S.T.A.L.K.E.R., просили «добавки». Поэтому не стоит ждать от грядущего приквела революционных нововведений. Однако список улучшений по сравнению с оригинальной игрой велик и не ограничивается апдейтом движка до версии 1.5 и поумневшими врагами. Сам скоро все увидишь, парень.
Напоследок хотелось бы затронуть еще один вопрос: для кого все-таки разработчики делают игры, для себя или для нас, геймеров? Должны ли они внимать просьбам фэнов, или им следует руководствоваться собственным чутьем? Недавно читал замечательное интервью с одним из руководителей студии Pixar. Той самой, что снимает лучшие мультики наших дней: «Тачки», «Суперсемейка», «Рататуй». И знаете, большой босс сказал, что он и его сотрудники сознательно… игнорируют запросы публики. Они делают такие мультики, которые хотели бы посмотреть сами. По-моему, очень правильный подход к творчеству. Иногда для блага дела советчиков лучше послать куда подальше!

Здравствуй, уважаемая редакция и лично Иван Гусев. Последние несколько недель у меня в голове формировались два вопроса. Наконец-то они сформировались. Первый вопрос: нужно ли серии The Elder Scrolls переходить в online, или ей можно оставаться в offline? Второй вопрос: почему издатели сначала выпускают свои игры на

О НАБОЛЕВШЕМ

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

консолях, а лишь потом на PC, хотя игры разрабатываются на PC?
P.S. Давайте редактору больше отдыха.

Николай Ашихмин

Спасибо за отличные вопросы, Коля. Отвечу по порядку. Итак, предположим, мне неожиданно позвонил исполнительный продюсер Bethesda Softworks Тодд Ховард (Todd Howard) и сказал: «Иван, нам очень важно ваше мнение. Как вы считаете, пора ли серии The Elder Scrolls перебираться в… как это сказать по-рюськи… online, или побыть еще немного в… э-э-э… offline?» Я бы ответил: «Тодд, вы правильно сделали, что обратились ко мне за советом. На мой взгляд, онлайновая ролевая игра во вселенной The Elder Scrolls НЕОБХОДИМА, и чем скорее, тем лучше. В то же время не стоит забрасывать серию, и, как только выпустите Fallout 3, тут же принимайтесь за The Elder Scrolls 5».
В принципе, думаю, в Bethesda Softworks хватает «мудрецов» и без меня. Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать появление The Elder Scrolls Online (слухи о ней ходят уже давно, поговаривают, работы уже начались). Что касается The Elder Scrolls 5, то ее создание – вопрос решенный. Да и могло ли быть иначе после феноменального успеха Oblivion?
Перехожу ко второму Колиному вопросу. Издатели выпускают многие свои игры сначала на консолях, так как считают это экономически целесообразным. А то, что игра делалась на ПК, вовсе не означает, что она без проблем запустится на любом компьютере. Sony, Microsoft и Nintendo высылают разработчикам специальные программные пакеты, и для каждой платформы, будь то PlayStation 3, Xbox 360 или PC, создается своя уникальная версия игры.

Интересная вещь – жизнь. Казалось бы, уже 24 года, пора взрослеть. Все говорят: «Игры – для детей», при этом смотрят на меня как на олигофрена. Пора взрослеть… А что под этим подразумевается? Иди отдай долг родине! Заведи семью! Купи машину! По выходным – на рыбалку! Будь таким, как мы! Как все. Играй в S.T.A.L.K.E.R. и прыгай от счастья!
А не хочу я в S.T.A.L.K.E.R. Не хочу машину и долг родине отдавать. Мы всю жизнь кому-то что-то должны. Я хочу быть самим собой: человеком с уровнем ценностей 14-летнего подростка. Человеком с детскими мечтами. Сейчас вообще все куда-то спешат, торопятся жить. Для меня жизнь – это не только игры. Есть много других увлечений. Но только в играх я нахожу покой. Они расслабляют меня, радуют меня, печалят, дают те эмоции, которых иногда мало в жизни. Что лучше: сгорать там или тлеть здесь? Сложно ответить. Игры – часть современной культуры, часть жизни многих людей, часть моей жизни. Что будет, если у нас вдруг отнимут игры? Мы умрем от скуки? Может, мы уже настолько зависим от игр, что сами не подозреваем? А может, я просто тупой олигофрен?

SERGEY

Великий философ современности Марк Рэнтон как-то сказал: «Выбирай жизнь. Выбирай работу. Выбирай карьеру. Выбирай семью. Выбирай большие телевизоры, стиральные машины, автомобили, компакт-диск-плееры, электрические консервные ножи. Выбирай хорошее здоровье, низкий уровень холестерина и стоматологическую страховку. Выбирай стабильные проценты по кредитам. Выбери свой первый дом. Выбирай своих друзей. Выбери удобный диван, чтобы развалиться на нем и смотреть отупляющее шоу. Набивай свое брюхо всякой всячиной. Выбирай будущее. Выбирай жизнь. Но зачем мне все это?»
Ну да, это из фильма «На игле». Тоже про зависимость, правда, не от игр. Впрочем, Сергей, мне кажется, твои тревоги напрасны и никакой зависимости у тебя нет. Стереотип «игры – для детей» уже не актуален. Во всем мире электронные развлечения покупают взрослые люди и не стыдятся. Вот и тебе не следует. Живи как считаешь нужным и не мешай жить другим: тем, кто по выходным – на рыбалку и прыгает от счастья, запуская S.T.A.L.K.E.R.
Кстати, Сергей, к нам тут в редакцию пришла повестка из военкомата на твое имя. Зайди забери, что ли.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция Правильного. Пишу вам о наболевшем. Мне очень нравится бокс. Поэтому хочу купить себе нормальную игру про этот вид спорта. Но на прилавках вижу лишь малоинтересные поделки под игру. Что-то вроде Worldwide Boxing Manager (или в русском переводе – «Короли ринга»). Подскажите, пожалуйста, какую игру о боксе можно купить.

KED, боксер в душе

Извини, KED, но на PC с симуляторами бокса все очень плохо. На ум приходит разве что Heavyweight Thunder («Битвы тяжеловесов»), вышедшая еще в 2005 году. Игрушка так себе, к тому же с вымышленными боксерами. На консолях – другое дело. Там есть много чего, включая серию Fight Night, которая дюже хороша. Будем надеяться, что Electronic Arts соблаговолит вы-

пустить на персоналке Fight Night 4 – взамен отобранных у нас симуляторов гольфа и американского футбола. Маловероятно, конечно, но вдруг?

Здравствуйте, дорогие редакция «РС ИГР» и Иван Гусев!
Написать я решила о самой сексуальной киберженщине... Пожалуй, самой сексуальной из ныне существующих, так же как и бОльшая часть мужской игровой аудитории, склонна считать Лару Крофт. Аргументы просты и банальны: у нее есть женственность, мозги, вызов в глазах, уверенность в себе и фигура. Причем сексуальна она вовсе не из-за пропорций (одной фигуры мало!), а по совокупности факторов. На втором месте у меня обосновалась чУдная вампирессочка из BloodRayne за ее природный магнетизм и прямо-таки животную страсть, кроме того, она отличается умом и сообразительностью.
Еще хотела высказаться по поводу «лени» разработчиков и «жадности» издателей. Меня вполне все устраивает. Хорошие игры не делаются за несколько месяцев и не могут стоить дешево. Взять хотя бы The Elder Scrolls 4: Oblivion. Игра была в разработке с 2002 года (если не ошибаюсь). Да, пришлось подождать, зато какой результат! Хотя игра пройдена мною раз семь, я по-прежнему не могу в нее наиграться и провожу много времени в прекрасном мире Тамриэля. Лично я готова платить за такие игры и их локализацию... качественную локализацию, естественно.
За сим прощаюсь.
С уважением, ваша постоянная читательница Анна aka Лариэль Филиппова

Ах, какая умничка! Правильно, Лариэль, у меня тоже иногда складывается впечатление, что среди геймеров чересчур велик процент зануд. Их хлебом не корми – дай побрюзжать: «Кругом сплошная халтура, все хотят бабла на халяву, играть не во что...» Иногда мне чисто по-человечески жалко разработчиков. Представляешь, ты два или даже три года вкалывал, как галерный раб, ночевал в офисе, питался пиццей, не отходя от компьютера, а потом читаешь на форуме отзыв какого-нибудь ProGamer1995: «Игра X – полное фуфло. На моем Pentium 3 все тормозит, графика так себе, сюжет высосан из пальца, и вообще, орки так себя не ведут...» Наверняка хочется взять в руки клавиатуру и, подкараулив ProGamer1995 в темном переулке, по лицу, по лицу – как в одном недавнем блокбастере.
Поверьте, разработчики стараются. И они действительно любят делать игры, а не просто пашут на издателя за еду. Есть, конечно, отщепенцы, которые не выкладываются на 100 процентов, но, как правило, их студии долго не живут. А Bethesda Softworks, создавшая The Elder Scrolls 4: Oblivion, между прочим, существует с 1985 года.
За мнение про Ларку – тоже спасибо. Я всегда считал: пусть даже неосознанно, дамы любят мисс Крофт. Да, размер бюстгальтера расхитительницы гробниц их немного смущает, но надо понимать: грудь – крайне деликатная тема для женщин. Больной вопрос. Нельзя ее так, напоказ, будто попрекая других. Верно, Анюта? И спасибо за честность.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Почему из рубрики «Гид покупателя» исчез жанр racing (остался только simulation)? Ведь те же Test Drive Unlimited и NFS: ProStreet являются представителями аркадных гонок и под симуляторы никак не подпадают. Хотелось бы видеть возвращение в рубрику жанра racing.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

В стратегиях тоже все в одной куче, хотя жанры разные совершенно. Что поделаешь, места в журнале постоянно не хватает.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Посмотрел на DVD-приложении замечательную презентацию Far Cry 2. Она действительно впечатляет. Но один серьезный косяк я обнаружил. Это многострадальные модели АК47 (как их только не уродовали в различных играх!). Дорогие редакторы, при следующей встрече с разработчиками Far Cry 2 передайте им: у АК47 затворная рама может находиться только с правой стороны ствольной коробки! Если уж они делают реалистичную игру, то модели оружия должны быть правильными.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Поверьте, разработчики прекрасно знают, как выглядит Калашников. Но вообще-то для использования моделей и названия реального оружия в игре нужно купить недешевую лицензию. Отсюда и все извращения, и не только с АК.

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №8
БОЛЬШОЙ БАДАБУМ

ПРИЗ

Видеокарта GSE96GT
от компании Chaintech

www.chaintech.ru

Новости о скором запуске Большого адронного коллайдера часто обсуждаются в стенах редакции. Он правда такой большой? А что будет, если положить туда номер «РС ИГР»? А мороженое? Неужели во время старта действительно появятся черные дыры, которые поглотят наш несчастный земной шарик? В любом случае, если ты читаешь эти строки, мировой катастрофы не случилось, а мы предлагаем тебе принять участие в новом конкурсе.

Пришли нам скриншот из любимой игры, где будет изображен взрыв. Нет-нет, хлопушек и петард не нужно: взрыв должен быть настоящим, с дымом и огнем. Жанр игры значения не имеет – если ты уверен, что победишь, это может быть стратегия, гонка, квест, RPG или экшен. Оригинальность мы тоже оценим. Работы принимаются по адресу boomshot@pc-games.ru до 1 сентября 2008 года.

Удачи!

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT №6
ЛЕТНИЕ СТРАСТИ

ПРИЗ

Видеокарта GSE88GT от компании Chaintech

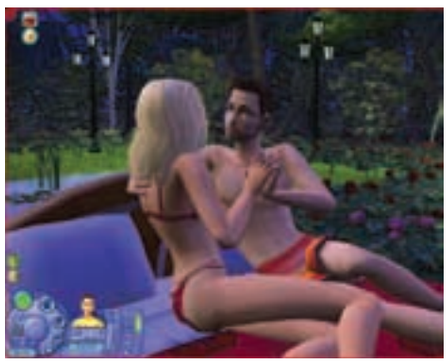
CHAINTECH

www.chaintech.ru

Нас, признаться, удивили некоторые присланные скриншоты. Задание – летние страсти, а в наш почтовый ящик валятся картинки с кровавыми разборками из Counter-Strike. Впрочем, страсти у всех разные, не спорим.

Сразу несколько читателей прислали классический шот с Алексис Синклер из игры Sin. Одобряем ваш выбор, камрады! Свежая игра «Тургор» тоже не осталась в стороне – вы прислали порядка 20 картинок из нее. Однако самым популярным источником вдохновения стала Sims 2. Скриншот из нее и побеждает. Не пошло, не глупо. Романтика!

Поздравляем ИВАНА СОЗОНОВА! Ваня, тебе достается видеокарта Chaintech GSE88GT.



ИТОГИ НЕРЕАЛЬНОГО КОНКУРСА

Журнал «РС ИГРЫ» и компания Kraftway подвели итоги конкурса среди поклонников Unreal и Unreal Tournament, приуроченного к старту игры Unreal Tournament 3.

Среди участников были разыграны три компьютера Kraftway Idea, в том числе супермощная игровая машина на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad и видеокарты nVidia GeForce 8800 GTX. Кроме того, мы приготовили дополнительные призы – три полугодовые подписки на журналы «Страна игр» или «РС ИГРЫ» (на выбор), 15 комплектов: футболка, коврик для мышки и ручка с символикой журналов «СИ» и «РС ИГРЫ». Специальные призы от компании «Новый Диск» – 18 уникальных открыток UT3 с реальными подписями разработчиков игры, сделанными на выставке Games Convention, и 18 сборников Unreal Unthology, включающих все игры вселенной – от оригинала до UT2004.

НАШИ ПОБЕДИТЕЛИ

1-й компьютер Павел Панков

2-й компьютер Денис Зябликов

3-й компьютер Антон Дубравин

Три полугодовые подписки на журналы
Кристина Тягунова
Михаил Ферин
Александр Васич

15 подарочных комплектов
Бугаёв Александр
Демидов Михаил
Колесников Дмитрий
Макаренко Дмитрий
Мамедов Рамиль
Медяный Виталий
Мельников Александр
Ортинов Сергей
Плетнев Алексей
Пугачев Александр
Сафрошкин Александр
Слободский Иван
Тягунова Кристина
Чернышов Александр
Янголь Сергей

18 открыток UT3 + 18 сборников с дисками Unreal Unthology
Баулин Дмитрий
Белов Дмитрий
Воробьев Андрей
Глухов Игорь
Гончарук Анна
Горемыкин Александр
Дорн Марина
Куманькова Ирина
Максимов Сергей
Смирнов Роман
Соколов Станислав
Рябков Артем
Федорин Александр
Шевцов Эдуард
Шишкин Максим

Мы поздравляем победителей!

* Разыгрывается только сам компьютер, без монитора.

ND GAMES

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №06(54)

Неужели задание вызвало какие-то затруднения в этот раз? Удивительно, но мы получили несколько полностью разгаданных кроссвордов с, внимание, неправильным ключевым словом! Однако победители конечно есть. Ими стали: АЛЕКСЕЙ ВАРГИН (Королев), и он награждается трехмесячной подпиской на «РС ИГРЫ»; СЛАВА ИЛЮШИН (Москва) и ИЛЬДАР ЖАЛЯЛЕТДИНОВ (Кострома), мы дарим им игры от «1С». Поздравляем!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

3. CASTLEVANIA
6. PK
7. SPLASH
8. NOMADS
9. ULTIMA
12. BRAT
15. VZLAB
17 *MAXIS
18. LIFT
20. GOD
23. TOM
24. IVAN
25. INFERNUS
29. FALL
31 *DAOC
35. XEN
36. ROMERO
39. OSCAR
41. ATARI
42. SILENT
43. CAURI
44. NOX
47. ABE
48. EGA
49. EAGLE
50. JULIA
51. KNIGHT
52. BEN

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. PSG
2. MAX
3. CHINA
4. TROLL
5. ANNA
6. PISTOL
10 *MIRACLE
11. MOMO
12. BLIZZARD
13. TAL
14. DENTON
15. VEGAS
16. BLAIR
19. FAMILY
21. DREDD
22. SID
26. FARGO
27. RADEON
28. UFO
30. ARMOR
32. RELIC
33. FREEMAN
34. SWAT
36 *RADICAL
37 *MIDWAY
38. RAYNE
40. CAIN
45. XEEN
46. KEEN

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:

SINGLES

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Редакция вовсю готовится к поездке на выставку E3. Билеты, визы, аппаратура. Долгая переписка с участниками выставки, договоренности, составление расписания и синхронизация работы. А потом – обработка полученных материалов, расшифровка интервью; репортажи, статьи, аналитика... И это все в дополнение к основной работе над журналами, которой, в общем, и без того хватает, несмотря на мертвый сезон в игровой индустрии.

Хотя мертвым мы называем его скорее по привычке. Общее количество событий и громких анонсов едва ли не зашкаливает. Причины?

Blizzard продолжает триумфальное шествие по планете. Вдобавок к сверхпопулярной World of Warcraft и весьма ожидаемой StarCraft 2 компания готовится выпустить еще и продолжение Diablo. К видеороликам третьей части геймеры отнеслись по-разному. Многие забраковали новую стилистику и назвали ее слишком мультяшной. Другие, наоборот, раскритиковали компанию за излишнюю консервативность. При этом Diablo 3 купят и первые, и вторые. Об этой игре, а также о многом другом ты узнаешь из программы «Пульс». Также в этом выпуске – вести об онлайновой игре от авторов комиксов о Бэтмене и Супермене, подробности Tomb Raider Underworld, в которой Лара отправится на тот свет, и дата релиза онлайнового зомби-шутера Left 4 Dead.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

ЛАБОРАТОРИЯ СУЩЕСТВ SPORE

Лаборатория существ – часть игры, где геймерам предлагают поучаствовать в процессе создания монстров. В полной версии имеется пять этапов эволюции: клетка, существо, племя, цивилизация и космос. Сотворить собственного инопланетянина можно, используя доступные элементы тела, среди которых различные конечности, глаза, зубы и рога. После закрепления на вытянутом пузырьке признаков живого организма его следует выпустить погулять и развести небольшое племя. Демоверсия полностью переведена на русский язык и содержит более трех десятков уже готовых существ.

PROJECT TORQUE V3

Полная версия бесплатных и весьма качественных онлайновых гонок. Доступно несколько автомобилей, нужно выбрать один и совершенствовать его, поднимаясь по карьерной лестнице. После прохождения простенькой обучающей миссии будет разрешено принять участие в многопользовательском заезде против реальных игроков на любой из доступных трасс. Стоит отметить отличную детализацию локаций, где можно выбрать не только время суток, но и сезон гонок. Несколько режимов игры, возможность прокачки и ремонта машин, хорошая физика и увлекательный геймплей.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

ZOMBIE PANIC: SOURCE V1.25B

Модификации для Half-Life традиционно становятся одним из главных событий раздела дополнений. В этот раз тебя ожидает Zombie Panic: Source v1.25b, продолжающая тематику битвы людей с зомби. Создатели Zombie Panic: Source не стали добавлять стратегических элементов, хотя с аналогичным модом Zombie Master у нее немало общего. Помимо выживания, для людей здесь часто ставятся определенные задачи, без выполнения которых миссия будет провалена. Оружия на всех традиционно не хватает, и ближе к концу раунда от зомби приходится отбиваться тяжелыми предметами.

CARPATHIAN CROSSES BETA 1

Вслед за первой «бетой» Mare Nostrum на свет появился второй крупный мод для Red Orchestra: Ostfront 1941-45. Создатели Carpathian Crosses Beta 1 выбрали еще более экзотичную тематику: если бои в африканских песках еще как-то известны, то об участии румынской армии в войне знают немногие. Тем интереснее посмотреть на то, как и на чем воевала румынская армия. Carpathian Crosses Beta 1 несет в себе немало другого нового материала, которого так не хватает в базовой игре. К примеру, в моде реализованы минометы и противотанковые гранаты.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ТРЕЙЛЕР DIABLO III

Blizzard любит делать сюрпризы. Тем более возможностей для них у компании в настоящий момент хоть отбавляй. На Blizzard Entertainment Worldwide Invitational был представлен проект Diablo 3. Таким образом компания поставила жирную точку в спорах о том, работает ли она над продолжением знаменитой игры. Самым ярким свидетельством, разумеется, стал демонстрационный билд проекта. Широкую публику, впрочем, Blizzard также не обделила. Шикарный трейлер позволяет наглядно убедиться в том, что разработчик на верном пути и уже на данный момент игра выглядит великолепно. Впрочем, сроки выхода Blizzard называть не торопится.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ SPORE

Недавно вышедший конструктор существ Spore произвел настоящий фурор. Тысячи новоявленных дизайнеров фантастических цивилизаций бросились делиться своим креативом на просторах интернета. Оно понятно – один небольшой фрагмент Spore обернулся чрезвычайно увлекательным, веселым и не слишком навязчивым времяпрепровождением. Уилл Райт в своем интервью напоминает, что будет представлять собой финальная версия игры. Из океана – в космос, от амебоподобного существа – до высокотехнологичной цивилизации. Если финальная версия игры будет интересна хотя бы так же, как конструктор существ, Maxis ждет успех.

ТРЕЙЛЕР CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Call of Duty возвращается во времена Второй мировой войны! Сложно сказать, связано сие с непоследовательностью создателей игры, которые прежде утверждали, что сеттинг изжил себя, или это желание сыграть на контрасте. Тем не менее опостылевших бойцов Третьего рейха сменят японские камикадзе, а все события развернутся в Тихоокеанском регионе. Представители студии Treyarch говорят, что значительная часть работ будет посвящена искусственному интеллекту. Противник научится более эффективно прятаться и овладеет мечом. Кстати, жестокости станет еще больше. Официальный трейлер, в общем, многое объясняет.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

ALONE IN THE DARK

История игровой индустрии знает немало поучительных примеров, когда потенциально гениальные проекты обращались в прах по вине... издателя. То есть компании, в первую очередь заинтересованной в высоких продажах. Причина простая: у издателя план, составленный маркетологами. А маркетологи – люди, которые, кажется, никогда не поймут, что разработка современной игры – это сложнейший и трудоемкий процесс на острие передовых технологий. Жесткое следование дедлайнам порой приводит к печальным последствиям. Похожая судьба постигла долгожданную игру Alone in the Dark.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, безусловно, очень неожиданный, приятный и симпатичный проект. Неожиданный, потому что не часто бывает, чтобы игра по лицензии оказалась не пустышкой, а вполне достойным представителем своего жанра. Приятный, потому что в игровом мире очень комфортно себя чувствуешь. Симпатичный, потому что при всем при этом LEGO Indiana Jones: The Original Adventures умудряется очень мило выглядеть. Возможно, не всем по вкусу придется детская стилистика, но вряд ли она станет серьезной помехой в получении порции удовольствия.

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Кто бы мог подумать, что кролики с аберрациями поведения могут оказаться столь запоминающимися и яркими игровыми персонажами! Перед нами вторая часть великолепной аркады Rayman Raving Rabbids 2. Шестнадцать великолепных игр, наполненных веселым безумием, смогут стать прекрасным развлечением для всех вне всякой зависимости от возраста. Юмор на любой вкус, широкие многопользовательские возможности и вездесущие кролики – прекрасный выбор для тех, кто успел устать от высоких технологий, революций в игровой механике и прочих серьезных и, безусловно, нужных вещей.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Пульс

Превью

Dead Space
Diablo 3
Rise of the Argonauts
Brothers in Arms: Hell's Highway

Ревью

Alone in the Dark
Crusaders: Thy Kingdom Come
Penny Arcade Adventures
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
The Incredible Hulk
Rayman Raving Rabbids 2

Special

История сериала Lord of the Rings
Трейлер Diablo 3
Тизер Diablo 3
Трейлер Call of Duty: World at War
Интервью с Уиллом Райтом
Трейлер Crysis Warhead
Трейлер Lord of the Rings: Conquest
Трейлер Battlefield Bad Company
Трейлер World in Conflict: Soviet Assault
Трейлер Spore
Трейлер Warhammer 40k Dawn of War 2
Трейлер Team Fortress 2
Дневник разработчиков: Wheelman
Презентация DeadSpace
Презентация Spider-Man: Web of Shadows

Трейлеры

Age of Racing
Aion: Tower of Eternity
Alone in the Dark
American McGee's Grimm
Battlestations: Pacific
Blood Bowl
Brothers In Arms Hell's Highway
Concerto Gate
Анабиоз: Сон разума
Crysis Warhead
Dimensity: Демон войны
Dragon Nest
Dreamlords – The Reawakening
Dungeon Runners
EVE Online: Empyrean Age
EverQuest II: Gathering Tempest
Fallout 3
Happy Tree Friends False Alarm
Legendary (2 ролика)
LEGO Batman
Line Rider 2: Unbound
MotorM4X
Project Origin (2 ролика)
Pyroblazer
Rise of the Argonauts
Runes of Magic
Spore Creature Creator
Strong Bad's Cool Game for Attractive People
The Lord of the Rings: Conquest
Warhammer 40.000: Dawn of War II

Демоверсии

Нэнси Дрю. Призрак Венеции
Project Torque v3 (полная версия игры)
Лаборатория существ
SPORE – демоверсия
WALL-E

Дополнения

Age of Empires III: The Asian Dynasties
Aliens vs. Predator 2
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Tiberian Sun
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Kane's Wrath
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Soldier of Fortune: Payback
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

ArmA: Armed Asault
Space Invaders Mod v1.0
Battlefield 2
OffWorld: Fall Of Mars Beta 6
Doom 3
Cold Breath v0.7.1
Half-Life 2
Logistique Demo v1.1
Zombie Panic: Source v1.25b
Operation Flashpoint: Resistance
WH40K Orks V0.99
Quake 4
Quake 4 Reborn v1
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
Carpathian Crosses Beta 1
rFactor
DTM 2002 Turb 1.00
Spirit of 76 1.00

Драйверы

ATI Catalyst 8.7 Beta Vista
ATI Catalyst 8.7 Beta XP
Creative Sound Blaster X-Fi 2.18.0000 beta
DirectX End-User Runtimes (June 2008)
GeForce ForceWare 177.41 Vista
GeForce ForceWare 177.41 XP
Realtek HD Audio Codec Driver 1.97
Realtek HD Audio Codec Driver 1.97 (Vista)

Патчи

Battlefield 2142 v1.40 – v1.50 Интернациональный
Civilization IV: Beyond the Sword v3.17 EU, EN
Diablo II: Lord of Destruction v1.12a Интернациональный
Diablo II v1.12a Интернациональный
Enemy Territory: Quake Wars v1.4 – v1.5 Интернациональный
Europa Universalis: Rome v1.2
Frontlines: Fuel of War v1.1.0 RU
King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.5 RU
King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.5 RU (скаченная)
Race Driver: GRID v1.1 EU, EN
The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure v1.1 Интернациональный
The Sims 2: FreeTime v1.13.0.161 Интернациональный
TrackMania Nations Forever v2008-06-10
TrackMania United Forever v2008-06-10
Warcraft III: Reign of Chaos v1.21b – v1.22a RU
Warcraft III: The Frozen Throne v1.21b – v1.22a RU
World in Conflict v1.009 RU

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.5
CheMax Rus 7.3

Чит-программы

ArtMoney SE 7.28
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 14.8

Сохраненные игры

FlatOut 2
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
Mass Effect
Rise of Nations: Thrones & Patriots
Soldier of Fortune: Payback
Stronghold 2
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Трейнеры

Call of Duty 4: Modern Warfare v1.6
Восточный фронт. Крах Анненербе
Devil May Cry 4 DX9
Devil May Cry 4 DX10
Europa Universalis III: In Nomine
Everyday Shooter
Hellgate: London v1.18074.70.4256 DX9
Hellgate: London v1.18074.70.4256 DX10
Iron Man
Iron Man v1.1
Kung Fu Panda
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition DX9
Mass Effect
Rome: Total War v1.5
Silverfall: Earth Awakening
SpellForce 2: Dragon Storm v2.01
Stronghold Crusader Extreme
The Incredible Hulk
Turok

Редакторы игр

9 Рота – Редактор параметров игры v2.0
Worms 3D – Редактор оружия

Софт

Свежий софт

Anti Trojan Elite 4.0.5
AVG Internet Security 8.0.93a1323
Microsoft Malicious Software Removal Tool 1.42
SUPERAntiSpyware Free 4.15.1000
VSO PhotoDVD 2.9.2.0

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

RapGet 1.41
Copernic Desktop Search 2.3
FotoTagger 2.10
Simplyzip 1.1b70
SUMo 1.9
SynPad 1.2.11.60
System Information for Windows 2008-06-04
Your Voice Reminder 1.7
Advanced X Video Converter 5.0
MediaCoder 0.6.1.4115
Mp3tag 2.41a
Power Video Converter 1.6.6
Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.36.0604
Unstoppable Copier 3.5
CleanCenter 1.81.1
CrystalDiskInfo 1.0.5
DriverMax 4.1
EVEREST Ultimate Edition 4.51.1403 Beta
Fresh Diagnose 7.84
RegDoctor 2.01
RemoveIT Pro XT SE 30.06.2008
Spyware Terminator 2.2.2.438
PowerISO 4.1
Virtual CloneDrive 5.3.1.2
Fresh Download 8.04
Inquiry Standard Edition 1.7 SR1
InstantGet 2.0.5
Links Organizer 2.2
Net Transport 2.60.402
Disk Washer 5.4.3
eXtreme Movie Manager 6.2.4.0
HD Tune 2.55
Super calculator 1.02
WhereIsIt 3.93
Your Uninstaller! 2008 6.1.1252
AnyTV Free 2.18
AudioGrail 6.12.3.154
iTunes 7.6.2.9
UB Composer 1.0
Xilisoft Video Converter 3.1.53.0530b
YoutubeGet 4.4
AutoDialogs 2.4 SR1
IconPackager 4.0
ObjectDock 1.9
TweakNow PowerPack Professional 2.10

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.2.8094
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.0
Opera 9.51 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.2.0.2536
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.9.5
XP Codec Pack 2.3.8
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.4.1133
ReGet Deluxe 5.2.327
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.14 Rus
The Bat! Pro 4.0.24
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.7
mIRC 6.32
QIP Build 8070
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.03
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.5
VLC Media Player (VideoLAN) 0.8.6h
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

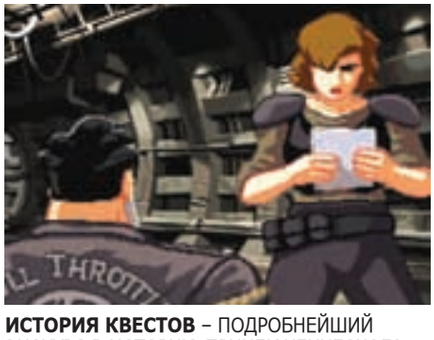
Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

РЕПОРТАЖ С E3 – ПОДРОБНЫЙ ОТЧЕТ С МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ ГЛАВНОГО СОБЫТИЯ ГОДА В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.

ЧЕТВЕРТАЯ РЕДАКЦИЯ D&D – НАШ ЭКСПЕРТ ГОТОВИТ СПЕЦМАТЕРИАЛ ОБ ОЧЕРЕДНОМ ОБНОВЛЕНИИ ПРАВИЛ ГЛАВНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ.



ИСТОРИЯ КВЕСТОВ – ПОДРОБНЕЙШИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОГО ЖАНРА.

КАК СОЗДАЕТСЯ «БЕЗ ВИНТА» – БОНУС И ГАМОВЕР ОТКРОЮТ СЕКРЕТЫ СВОЕЙ РАБОТЫ НА GAMELAND TV.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

ЛЕГЕНДАРНАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ RPG ВОЗВРАЩАЕТСЯ! МЫ УЖЕ ПОИГРАЛИ В РАННЮЮ ВЕРСИЮ АМБИЦИОЗНОГО ОНЛАЙНОВОГО ПРОЕКТА И ГОТОВЫ ПОДЕЛИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ.

Ее боятся все без исключения игровые издания. Она оставляет без работы авторов и служит причиной депрессии редакторов. Если бы не она, то геймеры так и продолжали бы сидеть летом перед мониторами и не знали о существовании дач и курортов. Она беспощадна. И она уже наступила. На дворе игровая засуха.

Обычно мы рецензируем около 15 релизов. В будущий номер, похоже, едва наскребем пяток. Из заметных – FlatOut: Ultimate Carnage, Bionic Commando Rearmed, Dynasty Warriors 6.

Недостаток обзоров по традиции скомпенсируем большим количеством превью и спецматериалов. И тут нам на выручку спешат организаторы E3, которые еще в прошлом году перенесли главное мероприятие игровой индустрии с мая на июль. Наши агенты уже пакуют чемоданы и запасаются блокнотами и ручками – с потоком информации, который обрушится на бедные головы сотрудников Правильного в лос-анджелесском Convention Center с 15 по 17 июля, справиться будет непросто. Подробный отчет с места событий – в следующем номере.

Не обойдется и без «спецов». Всех любителей ролевых игр призываем обратить внимание на материал, посвященный четвертой редакции правил Dungeons & Dragons. Кроме того, ищи на страницах «РС ИГР» через месяц: историю квестов, «спец» об играх про викингов, а также рассказ о создании передачи Gameland TV «Без винта» с участием Бонуса и Гамовера.

ДО ВСТРЕЧИ 27 АВГУСТА!

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
akado
НТВ.ПЛЮС
СТРИМ
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

FOXCONN®
www.foxconn.ru
www.quantum-force.net
Quantum Force
BLACKOPS
НАИВЫСШАЯ МОЩНОСТЬ, ПРЕДЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
Система охлаждения 4-в-одном QuantumCooler является цельномедной системой, позволяющей эффективно охлаждать северный мост, южный мост и модуль VRM.
4in1 Quantum Cooler
ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY
Supports Intel 45nm processors!
Supports Intel Core 2
Supports Intel Core 2
Windows Vista
SONAR
В комплекте аудиокарта
P.W.M.
MOTOR FOR LUNACY
Большая текущая производительность
Лучшая энергоэффективность
С выходной текущей мощностью более 200 Ампер, восьмифазный цифровой PWM повышает возможности для разгона для энергоемких процессоров.
Потери энергии в PWM модулях происходят при переключении между различными потребителями. Тем не менее, с восьмифазным цифровым PWM сокращаются энергозатраты на 25% по сравнению с аналогичным PWM.
СПЕЦИФИКАЦИЯ
Поддерживает процессоры Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo с частотой FSB до 1600 МГц
Память Dual DDR3 1066Mhz, max. 8GB
3*PCIex 48 с поддержкой ATI CrossFire™
Восьмифазный цифровой PWM с повышенной выходной мощностью
4 в 1 Quantum Cooler для воздушного, водяного или экстремального охлаждения
Quantum BIOS для максимального разгона
Утилиты Quantum Land Development
intel X48 EXPRESS CHIPSET
www.quantum-force.net
Дилеры:
Москва:
ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934;
Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстер Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Девиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.
Реклама